

ONLINE GAME METHOD USING MILEAGE

Publication number: KR2001097624
Publication date: 2001-11-08
Inventor: HWANG UI JEONG (KR)
Applicant: KYOBO TRADE CO LTD (KR)
Classification:
- international: **G06F15/00; G06F15/00; (IPC1-7):**
G06F15/00
- european:
Application number: KR20000021874 20000425
Priority number(s): KR20000021874 20000425

[Report a data error here](#)

Abstract not available for KR2001097624

Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) . Int. Cl. ⁷
G06F 15/00

(11) 공개번호 특2001 - 0097624
(43) 공개일자 2001년11월08일

(21) 출원번호 10 - 2000 - 0021874
(22) 출원일자 2000년04월25일

(71) 출원인 교보증권 주식회사
권기정
서울 영등포구 여의도동26 - 4

(72) 발명자 황의정
경기도안산시월파동한양아파트6동702호

(74) 대리인 한양특허법인

심사청구 : 있음

(54) 마일리지를 이용한 온라인게임 방법

요약

본 발명은 여론조사 및 사용자의 흥미를 유발하는 대상으로 이루어진 조사표본을 게임종목으로 지정하여 마일리지 포인트를 보유한 사용자를 대상으로 배팅방식에 의해 게임을 진행하기 위한 마일리지를 이용한 온라인게임 방법을 제공한다.

이를 위해 본 발명에서는 웹 서비스의 회원 가입 및 접속 이용 여부에 따라 마일리지 포인트가 수여되는 마일리지를 이용한 온라인접속 시스템에 있어서, 다수의 게임종목중에 순위 예상의 종목을 선정하는 단계와, 상기 선정된 게임종목을 마일리지 포인트에 의해 소정 액수만큼 배팅하는 단계 및, 상기 배팅이 이루어진 게임종목의 게임 수행 결과로 결정된 순위에 따라 마일리지 포인트의 배당이 수행되는 단계로 이루어지는 것을 특징으로 한다.

대표도
도 1

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 방법이 적용되는 마일리지를 이용한 온라인게임 시스템의 구성을 나타낸 도면,

도 2는 본 발명의 바람직한 실시예에 따라 마일리지 서비스의 제공 및 공유와 게임종목의 조사 경로를 나타낸 도면,

도 3은 본 발명의 바람직한 제 1실시예에 따른 마일리지를 이용한 온라인게임 방법이 인터넷 웹페이지에 적용되는 일 예를 나타낸 도면,

도 4는 본 발명의 제 1실시예에 따라 경주게임 종목의 추천기능에 대해 설명하기 위한 플로우차트,

도 5a는 본 발명의 제 1실시예에 따라 추천된 경주게임 종목에 대한 게임운영상태를 설명하기 위한 플로우차트,

도 5b는 본 발명의 제 1실시예에 따라 추천된 경주게임 종목의 선택 및 배팅기능을 설명하기 위한 플로우차트,

도 6은 본 발명의 바람직한 제 2실시예에 따른 마일리지를 이용한 온라인게임 방법이 인터넷 웹페이지에 적용되는 일 예를 나타낸 도면이다.

< 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명 >

P1~Pn:게임실행용 단말기, MS:게임운영 서버,

MDB:게임운영 데이터베이스, S1~Sn:제휴업체 서버,

DB1~DBn:제휴업체 데이터베이스, RS1~RSn:조사업체 서버.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 온라인게임 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 여론조사 및 사용자의 흥미를 유발하는 대상으로 이루어진 조사표본을 게임종목으로 지정하여 마일리지 포인트를 보유한 사용자를 대상으로 배팅방식에 의해 게임을 진행하기 위한 마일리지를 이용한 온라인게임 방법에 관한 것이다.

주지된 바와 같이, 각종의 멀티미디어 정보를 저비용의 온라인상에서 송수신할 수 있도록 웹을 기반으로 구축되는 인터넷 서비스에서는 각종의 유료 및 무료 서비스를 통한 이윤확대 및 매출창출을 위한 다양한 노력들이 진행되고 있다.

그러한 노력의 일환으로, 최근에는 소정의 컨텐츠 서비스나 상거래 또는 경매 서비스에 대해 미리 약정된 특정의 사용자에 대해서만 폐쇄적으로 정보 및 현물을 제공하는 유료 서비스가 확대되고 있는 바, 그러한 유료 서비스가 수행되는 웹 사이트의 경우에는 서비스의 유료화를 원하지 않는 다수의 인터넷 사용자를 대상으로 서비스를 확대하기에는 한계가 있다.

한편, 그러한 유료 서비스의 한계점을 극복하기 위해, 현재에는 소정 웹 사이트를 접속하여 회원으로서 가입되는 사용자에 대해 기본 액수의 마일리지 포인트(Mileage Point) 즉, 사이버 머니(Syber Money)를 수여하고, 해당 사용자의 접속 횟수 및 웹 사이트에서 제공되는 정보의 이용이 증가한 만큼 마일리지 포인트를 증가시켜주는 마일리지 방식의 무료 서비스가 개발되어 상용화되고 있다.

이러한 마일리지 방식의 무료 서비스를 수행하는 웹 사이트의 경우에는 사용자의 웹 접속에 따라 사용자가 보유한 단말기의 화면상에 노출되는 광고의 노출횟수와 클릭횟수에 따라, 해당 광고를 제공하는 업체에서 그에 상당하는 광고개재의 댓가를 받음으로서 사이트 운영 및 재정이 충당이 가능하도록 되어 있다.

또한, 사용자의 입장에서는 무료로 운영되는 웹 사이트내에서 소망하는 정보를 취득함과 동시에, 그 사용횟수만큼 사이버 머니를 적립할 수 있어서 이중의 사용효과를 누릴 수 있도록 되어 있다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

그러나, 이러한 마일리지가 적용된 웹 서비스의 경우에는 단지 사용자의 웹 사이트 접속 횟수와, 정보의 열람이나 정보 파일의 다운로드(Download) 및, 광고의 클릭횟수에 따라 마일리지 포인트를 수여하는 기능만을 수행하고 있을 뿐으로서, 사용자의 유치 및 정보 사용가치를 높이기 위한 능동적이고 적극적인 마케팅 효과를 기대하기가 어렵도록 되어 있다는 불리함이 있다.

또한, 이러한 마일리지가 적용된 웹 서비스를 이용하는 사용자의 경우에는 해당 웹 사이트를 이용하는 댓가로 수여되는 마일리지 포인트가 일정 액수의 포인트로서 적립되기 이전까지는 현금화할 수 없는 명목상의 포인트로 존재하는 바, 사용자가 단지 꾸준한 접속횟수나 정보의 열람 등에 의해서만 마일리지 포인트의 액수를 증가시킬 수 있도록 되어 있기 때문에, 마일리지 포인트를 증가시킬 수 있는 방안이 극히 제한적으로 이루어지고 있다는 폐단이 있다.

게다가, 소정 웹 서비스의 마일리지 포인트에 대해서는 여타 웹 서비스의 마일리지 포인트와 호환이 어렵도록 되어 있기 때문에, 사용자의 입장에서는 비교적 효용가치가 낮은 마일리지에 대한 이용효율의 증대나 처분 등이 어렵게 됨에 따라, 해당 웹 서비스의 이용율이 저하된다는 단점이 있다.

또한, 최근에는 사회의 복잡 다양화에 편승하여 발생하는 여러가지의 사안이나 현상 등에 대한 참여자의 다양한 주관적 의견 및 선택 여부를 문의하여 객관적인 수치로서 평가 및 분석할 수 있는 여론조사 방식이 보편화되어 있는 바, 그러한 여론조사 방식을 인터넷 웹 서비스에 이식하여 사용자에게 대한 사용상의 흥미를 유발시키면서, 마일리지 포인트의 제공 기능과 연동하여 여론조사가 요구되는 각종의 자료를 효과적으로 조사하여 여론 수집 및 분석할 수 있는 유용한 서비스 기능의 추가가 절실한 실정이다.

따라서, 본 발명은 상기한 종래의 사정을 감안하여 이루어진 것으로서, 그 목적은 사용자에게 대해 수여된 마일리지 포인트를 사용한 배팅 방식에 의해, 복수의 경쟁자 및 비교 대상의 선정이 가능한 경쟁종목에 대해 소위 "경주" 방식의 게임을 진행하기 위한 마일리지를 이용한 온라인게임 방법을 제공하는 것이다.

본 발명의 다른 목적은 사용자에게 대해 수여된 마일리지 포인트를 사용한 배팅 방식에 의해, 경쟁 및 비교 대상이 존재하지 않고 단일의 결과만이 산출되는 게임종목에 대해 소위 "다트(Dart)" 방식의 게임을 진행하기 위한 마일리지를 이용한 온라인게임 방법을 제공하는 것이다.

본 발명의 또 다른 목적은 소정의 객관적인 수치 및 결과를 갖는 조사표본을 경쟁종목으로서 적용함과 더불어, 여론조사가 필요한 조사표본을 경쟁종목으로서 적용하여 조사결과의 평가 및 분석이 가능하도록 게임을 진행하기 위한 마일리지를 이용한 온라인게임 방법을 제공하는 것이다.

또한, 본 발명의 또 다른 목적은 마일리지 서비스가 적용되는 여타 제휴업체의 마일리지를 사용하여 소정의 게임종목에 대한 배팅 및 게임 결과에 준하는 배당이 이루어질 수 있도록 하기 위한 마일리지를 이용한 온라인게임 방법을 제공하는 것이다.

발명의 구성 및 작용

상기한 목적을 달성하기 위해 본 발명에 따른 마일리지를 이용한 온라인게임 방법에 의하면, 웹 서비스의 회원 가입 및 접속 이용 여부에 따라 마일리지 포인트가 수여되는 마일리지를 이용한 온라인접속 시스템에 있어서, 다수의 게임종목 중에 순위 예상의 종목을 선정하는 단계와, 상기 선정된 게임종목을 마일리지 포인트에 의해 소정 액수만큼 배팅하는 단계 및, 상기 배팅이 이루어진 게임종목의 게임 수행 결과로 결정된 순위에 따라 마일리지 포인트의 배당이 수행되는 단계로 이루어지는 마일리지를 이용한 온라인게임 방법에 의해 달성된다.

상기한 바와 같이 구성된 본 발명에 따르면, 여론조사 및 사용자의 흥미를 유발하는 각종의 사회현상이나 자연현상을 게임종목으로 채택하고, 그 게임종목에 대해 웹 서비스에서 제공하는 마일리지 포인트를 사용하여 배팅을 수행함에 의해, 게임이 종료되면 배팅액수에 따라 산정된 배당률에 기초하여 마일리지 포인트의 배당이 이루어질 수 있도록 함에 따라, 마일리지 포인트의 효율적인 사용이 가능할 뿐만 아니라 신속하고 정교한 여론조사가 가능하고, 마일리지 수여 업체의 마케팅 효과가 극대화 될 수 있게 된다.

이하, 상기한 바와 같이 구성된 본 발명의 제 1 실시예에 대해 첨부도면을 참조하여 상세히 설명한다.

도 1은 본 발명의 방법이 적용되는 하일리지를 이용한 온라인게임 시스템의 구성을 나타낸 도면이다.

도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 제 1 실시예에서 참조부호 P1 ~ Pn은 인터넷을 통한 멀티미디어 데이터의 통신에 의해 각각의 사용자를 통한 임의적인 조작에 따라 게임종목의 선정 및 추천과, 마일리지 포인트를 사용한 게임종목의 배팅을 수행하기 위한 다수의 게임실행용 단말기를 나타낸다.

상기 다수의 게임실행용 단말기(P1 ~ Pn)는 마더보드(Mother Board) 상에 탑재되는 마이크로 프로세서와, 소정의 데이터 저장용량을 갖는 하드디스크 드라이브, 플로피디스크 드라이브, 메모리 볼륨 및, 다양한 멀티미디어 장비를 갖춘 소위 "개인용 컴퓨터(Personal Computer)" 라고 칭해지는 컴퓨터 단말기로서, 인터넷 웹상에서 진행되는 게임의 실행화면을 제공하는 모니터가 연결되어 있는 한편, 인터넷을 통해 온라인으로 게임이 진행가능하도록 모뎀이나 랜(LAN) 카드가 탑재되어 있다.

또한, 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1 ~ Pn)는 그 하드디스크 드라이브내에 인터넷을 통한 멀티미디어 데이터를 송수신하는 웹 서비스가 가능한 전용의 웹브라우저 프로그램 및 관련 플러그인 프로그램이 저장되어 있고, 그러한 웹 브라우저 프로그램 및 관련 플러그인 프로그램의 구동에 의해 본 발명의 온라인게임이 실행되는 웹 사이트의 접속 및 게임의 실행이 가능하도록 되어 있다.

여기서, 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1 ~ Pn)는 개인용 컴퓨터로서 한정하여 적용하고 있지만, 모뎀카드나 랜카드가 탑재된 노트북 컴퓨터나, 인터넷 통신이 가능한 이동통신 단말기 및 팜 컴퓨터(PDA) 등에도 적용가능함은 물론이다.

또한, 동 도면에서 참조부호 MS는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1 ~ Pn)에 의해 접속가능하도록 이루어져서, 마일리지 포인트에 의한 배팅을 통해서 여론조사 대상의 경쟁종목별로 게임을 진행하는 웹 사이트를 운영 및 관리하기 위한 게임운영 서버로서, 상기 게임운영 서버(MS)는 해당 웹 서비스에 대해 가입되어 회원번호(ID)와 암호>Password)가 부여된 회원에 대해서만 게임의 실행이 가능하도록 되어 있다.

또, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 해당 웹 서비스의 회원에게 수여되는 마일리지 포인트의 배팅에 의해 게임의 진행이 가능하도록 되어 있을 뿐만 아니라, 마일리지 제휴협정 및 업무제휴가 체결된 여타의 제휴업체에 의해 수여되는 마일리지 포인트 즉, 사이버 머니도 아울러 게임의 배팅 머니로서 적용가능하도록 되어 있다.

여기서, 상기 게임운영 서버(MS)는 온라인게임의 진행 대상으로서 소정의 객관적인 결과를 갖는 다수의 조사표본과 여론조사가 필요한 다수의 조사표본을 게임종목으로서 선정가능하도록 되어 있는 바, 상기 게임종목에 대해서는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1 ~ Pn)를 사용하는 특정한 사용자 및 불특정 다수의 모집단에 의한 종목의 추천에 의해서 표본의 추출이 이루어지거나, 공인된 연구법인, 조사법인, 국가기관 등에게 게임종목의 표본추출을 의뢰할 수 있도록 한다.

동 도면에서, 참조부호 MDB는 마일리지를 사용한 온라인게임의 진행에 필요한 회원정보와 적립된 마일리지 포인트의

엑수 및 여타 제휴업체로부터 제공되는 마일리지 포인트의 정보가 격납되어 있는 게임운영 데이터베이스로서, 상기 게임운영 데이터베이스(MDB)는 다수의 게임종목에 갖추어진 정보 및 조사자료가 격납되어 있음과 더불어, 각 게임종목에 대해 지정된 배당을 및 사용자의 배팅정보를 격납하고 있고, 소정 게임종목의 배팅에 따른 본 웹서비스의 마일리지 및 여타 제휴업체의 마일리지 포인트에 대한 차감엑수를 산정하여 격납하고 있다.

또한, 참조부호 S1~Sn은 상기 게임운영 서버(MS)와 마일리지 교환협정 및 업무제휴가 체결되어 사용자에게 수여된 마일리지 포인트의 제공이 가능한 제휴업체 서버를 나타내고, DB1~DBn은 각각의 제휴업체 서버(S1~Sn)에서 운영하는 웹 서비스에 가입한 회원에 대한 회원정보와 그 회원에 대해 수여되는 마일리지 포인트의 엑수에 대한 정보를 격납하고 있는 제휴업체 데이터베이스를 나타낸다.

그리고, 참조부호 RS1~RSn은 상기 게임운영 서버(MS)에 의해 조사의뢰가 이루어진 게임종목에 대한 예상치 및 다양한 주변정보를 조사하여 제공함과 더불어, 게임종목의 게임결과에 대한 자료를 제공하는 조사업체 서버를 나타낸다.

도 2는 본 발명의 바람직한 실시예에 따라 마일리지 서비스의 제공 및 공유와 게임종목의 조사 경로를 나타낸 도면이다.

도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명의 제 1 실시예에 따르면, 사용자는 게임운영 서버(MS)가 갖추어진 마일리지 게임 운영기관과의 약정에 의해 회원 가입이 이루어지고, 회원 가입의 댓가와 더불어 해당 웹 사이트의 접속 횟수 및 정보이용 횟수에 대응하여 마일리지 포인트가 수여 및 가산된다.

또한, 상기 사용자는 다수의 제휴업체 서버(S1~Sn) 및 제휴업체 데이터베이스(DB1~DBn)가 갖추어진 웹 서비스 업체와의 회원 약정에 의해 회원 가입이 이루어지고, 그 회원 가입의 댓가와 더불어 해당 웹 사이트의 접속횟수 및 정보이용 횟수에 대응하여 마일리지 포인트가 수여 및 가산된다.

단, 온라인게임의 진행상에서 배팅되는 마일리지 포인트 즉, 사이버 머니에 대한 배팅은 해당 마일리지 게임 운영기관에서 수여되는 사이버 머니를 이용하는 것이 가능함은 물론, 본 마일리지 게임 운영기관과 마일리지 교환협정 및 업무제휴가 이루어진 제휴업체의 사이버 머니를 이용하는 것도 가능하다.

한편, 상기 사용자는 마일리지 포인트를 갖는 여타의 제휴업체 서버에 접속하지 않고서도 마일리지 게임 운영기관을 통해 소정 제휴업체에 대해 보유하고 있는 사이버 머니의 조회 및 배팅이 가능하도록 되어 있고, 게임의 실행결과로 배당되는 사이버 머니를 수여받는 것이 가능하다.

한편, 상기 사용자는 게임을 진행하기 위해, 보유하고 있는 사이버 머니를 소망하는 엑수의 사이버 쿠폰(Syber Coupon)으로 교환하여야 하는 바, 상기 사이버 쿠폰은 엑수별로 다양한 종류로 나뉘어지고, 해당 사이버 쿠폰을 기준으로 하여 각 제휴업체의 사이버 머니에 대한 교환가치를 지정하여 이를 웹 사이트를 통해 공시하도록 한다.

여기서, 상기 마일리지 게임 운영기관의 게임운영 서버(MS)에서는 사용자에게 의해 소정 제휴업체에 의해 수여된 사이버 머니를 이용하여 배팅하는 경우에, 해당 제휴업체의 서버에 사이버 머니의 배팅엑수를 통보하고, 상기 제휴업체의 서버에서는 해당 제휴업체 데이터베이스에 격납된 사용자의 사이버 머니에서 배팅엑수만큼을 차감하게 된다.

또한, 상기 마일리지 게임 운영기관의 게임운영 서버(MS)는 사용자가 소정 제휴업체의 사이버 머니를 배팅하여 게임을 진행함에 의해, 그 게임의 실행결과로 배당되는 사이버 머니에 대해 배당엑수의 정보를 해당 제휴업체 서버에 통보하게 되고, 상기 제휴업체 서버에서는 해당 제휴업체 데이터베이스에 격납된 사용자의 사이버 머니에서 배당엑수만큼을 가산시키게 된다.

단, 사용자가 소정 게임종목에 대한 게임진행의 결과로 일정 엑수의 배당을 받는 경우에, 해당 배당엑수를 소망하는 여타 업체의 사이버 머니로 교환하는 것이 가능하고, 교환이 가능한 업체는 사용자가 회원으로 가입한 업체로 제한하는 것이 바람직하다. 상기 마일리지 게임 운영기관의 게임운영 서버(MS)에서는 그러한 사용자의 교환 요구가 있게 되면, 사이버 머니가 교환된 제휴업체 서버로 사이버 머니의 배당결과를 통보하게 되고, 그 제휴업체 서버에서는 해당 제휴업

체 데이터베이스에 사이버 머니의 배당액수만큼을 가산하여 적용하게 된다.

동 도면에서, 상기 마일리지 게임 운영기관의 게임운영 서버(MS)에서는 사용자나 불특정 다수의 모집단 또는 공인된 기관 등에서 추천된 게임종목에 대한 내부 심사를 거쳐서 게임종목을 확정하게 되는 바, 확정된 게임종목에 대해서는 해당 게임종목의 종류와 특성 및 성격에 부합되는 종목자료 조사기관의 조사업체 서버(RS1~RSn)에 게임종목의 자료 조사를 의뢰하게 된다.

상기 조사업체 서버(RS1~RSn)에서는 상기 마일리지 게임 운영기관과 소정의 조사의뢰 협정이 약정된 상태에서, 그 게임운영 서버(MS)에서 의뢰된 게임종목에 대해 조사를 착수하게 되고, 그 조사결과를 게임운영 서버(MS)에 제공하게 된다.

여기서, 본 발명의 제 1실시에 따른 온라인게임에 적용가능한 게임종목은 복수의 비교 대상 및 경쟁 대상의 특성을 갖고서, 일정 시점 이후에 객관적인 결과 및 평가순위가 이루어지는 대신에, 그 결과를 일반적으로 예측 및 조작하기 어려운 조사표본을 소위 " 경주" 방식(또는 " 경마" 방식)의 종목으로 채택하는 것이 바람직하다.

즉, 본 발명의 제 1실시에 따른 " 경주" 방식의 종목으로는 국내외의 거래소 및 코스닥(KOSDAQ), 나스닥(NASDAQ)에 상장된 모든 종목의 주식과, 국내외의 국가별 환율, 국내외의 금리, 국내외의 유가증권, 국제 및 공채, 선물 옵션 시세를 포함한 각종의 금융상품의 시세예측 등과 같이 주식 및 금융에 관련된 조사항목을 게임종목으로 채택하는 것이 가능하다.

또한, 본 발명의 " 경주" 방식의 종목으로는 월드컵이나 올림픽 경기, 프로야구, 마라톤 등과 같은 국내의 스포츠 경기를 게임종목으로 채택하는 것도 가능하고, 개봉 영화의 관객동원 여부나, 각종 연애 관련 인기순위 등의 선행 조사항목을 게임종목으로 채택하는 것도 가능하다.

그 밖에, 본 발명의 " 경주" 방식 종목에서는 국회의원 선거나 각종 지방자치 단체장 선거 등과 같이 다수의 경쟁자가 존재하는 각종 선거를 게임종목으로서 활용하여 선거 이전에 효율적인 여론조사가 가능하도록 하는 것도 가능한 물론이다.

상기 " 경주" 방식의 종목에 대해서는 사용자가 단식이나 연식 또는 복식으로 배팅하는 것이 가능하도록 되어 있다.

도 3은 본 발명의 바람직한 제 1실시에 따른 마일리지를 이용한 온라인게임 방법이 인터넷 웹페이지에 적용되는 일 예를 나타낸 도면이다.

도 3에 도시된 바와 같이, 본 발명의 제 1실시에 따르면, 게임운영 서버(MS)에서 운영되는 웹 사이트의 메인 인덱스 페이지(Index Page; 10)는 회원가입 인덱스(12)와, 뉴스 인덱스(14), 공지사항 인덱스(16), 회원 로그인 인덱스(18) 및, 제휴업체 링크 인덱스(20)로 구성된다.

상기 메인 인덱스 페이지(10)에서 회원가입 인덱스(12)는 본 웹 서비스의 회원가입을 위해 각종의 회원 정보를 입력하는 회원정보입력 페이지(22)와 링크되어 있고, 그 회원정보입력 페이지(22)는 본 웹 서비스에 대한 회원 약관이 기재되어 있는 회원계약 페이지(24)와 링크되어 있다.

상기 회원가입 인덱스(12)에 링크되어 있는 웹 페이지는 사용자의 의해 회원 정보가 정상적으로 입력되고, 회원 약관에서 제시되는 계약사항을 동의하게 되면, 회원 번호와 비밀번호를 부여하면서 마일리지제공 페이지(26)로 이동하여 기본적인 마일리지 포인트를 해당 회원에게 수여하게 된다.

또한, 상기 뉴스 인덱스(14)는 해당 웹 사이트의 운영 및 " 경주" 게임의 진행에 관련된 국내외의 뉴스가 게재되어 있는 뉴스페이지(28)와 링크되어 있다.

또, 상기 공지사항 인덱스(16)는 본 웹 사이트 회원의 활동상황과 회원 관리에 필요한 사항이 기재된 공지사항 페이지(30)와 링크되어 있다.

동 도면에서, 상기 회원 로그인 인덱스(18)는 회원가입에 따라 부여된 회원 번호와 비밀번호의 사용자 입력에 의해 로그인 페이지(32)에 접속할 수 있도록 되어 있다.

상기 로그인 페이지(32)는 경주종목 추천 인덱스(34)와, 경주종목 선택 인덱스(36), 경주종목 정보 인덱스(38), 경주종목 조사자료 공개 인덱스(40), 경주종목 토론 인덱스(40) 및, 게임결과 발표 인덱스(44)로 구성된다.

상기 로그인 페이지(32)에서, 상기 경주종목 추천 인덱스(34)는 추천종목 가입 페이지(46)와, 추천종목정보 공시 페이지(48) 및, 추천결과 발표 페이지(52)와 링크되어 있다.

상기 추천종목 가입 페이지(46)는 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)의 사용자에게 의해 추천되는 게임종목에 대한 종목명과, 추천사유, 게임결과 발표일자 등과 같은 종목추천 가입정보를 가입할 수 있도록 되어 있다.

여기서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 소정의 게임종목이 추천되면, 그 게임종목에 대한 종목 추천정보를 수신받아 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납하게 된다.

또한, 상기 추천종목정보 공시 페이지(48)는 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)의 사용자에게 의해 추천되는 추천종목과, 불특정 다수로 구성되는 모집단 예컨대 동호회 등에서 추천되는 추천종목 및, 공인된 연구법인, 조사법인, 국가기관 등의 의뢰에 의한 추천종목에 대한 종목명과, 추천사유, 게임결과 발표 일자 등과 같은 종목 추천정보가 공시된다.

상기 추천종목정보 공시 페이지(48)에 공시된 다수의 추천종목에 대해서는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)에서 추천하고자 하는 소정의 추천종목을 선정하게 되면, 추천종목 투표 페이지(50)로 이동하여 투표가 이루어지게 된다.

상기 게임운영 서버(MS)에서는 상기 추천종목 투표 페이지(50)에서 투표되는 추천종목에 대해 투표자수의 산정을 수행하여 그 산정 결과의 데이터를 해당 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납하게 된다.

한편, 상기 추천결과 발표 페이지(52)는 상기 추천종목정보 공시 페이지(48)에 공시되는 추천종목에 대해 투표가 이루어진 결과로 선정된 게임종목을 발표하기 위한 것으로서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 해당 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납된 투표 산정치 및 자체적인 조사에 기초하여 채택된 게임종목에 대한 발표정보의 데이터를 해당 추천결과 발표 페이지(52)에 구성하도록 한다.

이 때, 소정의 게임실행용 단말기의 사용자가 추천하는 종목이 정식의 게임종목으로서 채택되면, 그 종목 추천의 댓가로서 마일리지 포인트 제공 페이지(54)상에서 마일리지 포인트가 수여된다.

상기 로그인 페이지(32)에서, 경주종목 선택 인덱스(36)는 다수의 게임종목중에 임의의 소망하는 종목을 선택하여 배팅하기 위한 종목별 배팅 페이지(58)와 링크되어 있는 바, 상기 종목별 배팅 페이지(58)에서는 예컨대 주식별, 스포츠별, 연예별, 정치별로 각각 종목군이 나뉘어져 있고, 그 종목군에 대해 5~20개씩의 경주종목이 지정되어 있다.

그리고, 상기 종목별 배팅 페이지(58)에 있어서, 상기 게임운영 서버(MS)는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)의 조작에 의해 소정 종목군내의 다수의 경주종목중에 게임결과 및 평가의 순위가 1순위로 가장 높을 것으로 예상되는 단일의 경주종목을 지정하는 방식의 단식게임을 진행할 수 있도록 한다.

또한, 상기 게임운영 서버(MS)는 다수의 경주종목중에 게임의 결과 및 평가의 순위가 1순위로 가장 높을 것으로 예상되는 단일의 경주종목을 지정하더라도 그 지정된 경주종목이 미리 결정된 순위내에 포함되는지의 여부에 따라 차별적으로 배당을 받을 수 있는 연식게임으로 진행할 수 있도록 한다.

또, 상기 게임운영 서버(MS)는 다수의 경주종목중에서 미리 결정된 순위내에 포함될 것으로 예상되는 복수의 경주종목을 지정하는 복식게임을 진행하는 것도 가능하도록 한다.

한편, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 단일 종목군내의 다수의 경주종목을 단식이나 연식 또는 복식으로 지정하는 것이 가능하도록 하고 있을 뿐만 아니라, 사용자에게 부여된 사이버 머니의 액수가 허용하는 한도 범위내에서 복수의 종목군을 선택하고, 그 각각의 종목군에 속하는 경주종목을 단수 또는 복수로 각각 지정하는 것이 가능하도록 한다.

한편, 각각의 종류별 종목군에 속하는 다수의 경주종목의 경우에는 상기 다수의 조사업체 서버(RS1~RSn)에 대해 종목조사를 의뢰하여 통보받은 조사결과를 기초로 하여 조사표본의 가중치 및 가치를 결정하게 되고, 그 가중치 및 가치에 의해 각 경주종목에 대한 최저 배팅액수와 배당률을 설정하게 된다. 상기 각 경주종목에 대해 결정된 최저 배팅액수와 배당률은 상기 종목별 배팅 페이지(58)상에 공시된다.

또한, 상기 종목별 배팅 페이지(58)에서는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)에 의해 종목군이 선택되고, 그 선택된 종목군에 분류된 경주종목을 단일 또는 복수로 지정하게 되면, 본 웹 서비스와 여타의 마일리지 교환협정 및 업무 제휴를 체결한 제휴업체의 선택메뉴를 나타냄에 의해, 그 지정된 단일 또는 복수의 경주종목에 배팅할 마일리지의 수여 업체를 설정할 수 있도록 되어 있다.

상기 종목별 배팅 페이지(58)에 있어서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 배팅할 마일리지의 수여 업체를 설정하는 경우에, 해당 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납된 마일리지 정보를 조회하거나, 다수의 제휴업체 서버(S1~Sn)를 통하여 제휴업체 데이터베이스(DB1~DBn)에 격납된 마일리지 정보를 조회하여 마일리지 포인트의 배팅가능 액수를 타진하게 된다.

상기 종목별 배팅 페이지(58)에서는 소정 경주종목의 배팅을 위해, 본 웹 서비스에서 수여되는 사이버 머니 또는 여타의 제휴업체에서 수여되는 사이버 머니를 여러가지 종류로서 차등화된 액수가 적용된 사이버 쿠폰으로 교환할 수 있도록 되어 있고, 그 사이버 쿠폰을 사용하여 선택한 경주종목에 대한 실제적인 배팅이 이루어지게 된다.

여기서, 상기 종목별 배팅 페이지(58)에서는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)에 의해 소정의 경주종목을 선택하는 경우에, 특정 경주종목의 지정사유와, 예상 결과 등과 같은 주관적인 정보를 기재할 수 있도록 되어 있다.

상기 종목별 배팅 페이지(58)를 통해 소정 경주종목에 대한 배팅이 완료되면, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 그 배팅 결과를 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납시킴과 더불어, 배팅결과를 나타내는 배팅결과 공시 페이지(60)를 작성하여 자동적으로 페이지전환이 이루어지도록 조작하게 된다.

또한, 상기 로그인 페이지(32)에서, 상기 경주종목 정보 인덱스(38)는 각각의 경주종목에 대한 특성 및 상세정보를 제공하는 정보제공 페이지(56)와 링크되어 있다.

부가적으로, 상기 종목별 배팅 페이지(58)는 상기 정보제공 페이지(56)와 링크되어 있도록 하여, 배팅할 경주종목을 선택하는 작업시에도 곧바로 해당 경주종목에 대한 특성 및 상세정보를 열람할 수 있도록 한다.

상기 로그인 페이지(32)에서, 상기 경주종목 조사자료 공개 인덱스(40)는 1차 조사자료 공시 페이지(62)와, 2차 조사자료 공시 페이지(64)가 각각 링크되어 있다. 상기 1차 조사자료 공시 페이지(62)는 상기 다수의 조사업체 서버(RS1~RSn)에 조사를 의뢰하여 통보받은 조사자료를 토대로 하여, 상기 정보제공 페이지(56)에 부여된 경주종목별 특성 및 상세정보와는 발전된 형태 즉, 보다 객관성있는 자료를 첨부하여 작성된 1차 조사자료가 포함되어 있다.

또한, 상기 2차 조사자료 공시 페이지(64)에서는 다수의 사용자가 경주종목 배팅시 기재한 경주종목의 선택사유 및 경주 결과에 대한 개인적 견해 등과 같은 주관적인 정보를 2차 조사자료로서 첨부하고, 경주종목의 배팅이 개시된 이후에 밝혀진 상황에 대한 속보나 리서치 자료 등을 추가적으로 첨부할 수 있도록 한다.

상기 경주종목 토론 인덱스(42)는 경주종목에 참여하는 사용자들간의 채팅을 통한 토론이 가능하도록 이루어진 토론방 채팅 페이지(66)와 링크되어 있고, 아울러 상기 토론방 채팅 페이지(66)의 운영 및 채팅내용과 관련된 자료를 게시하는 토론 게시판 페이지(68)와도 링크되어 있다.

여기서, 상기 게임운영 서버(MS)는 상기 토론방 채팅 페이지(66)의 원활한 운영을 위해 별도의 채팅운영용 서버를 채용하는 것이 바람직하다.

상기 게임결과 발표 인덱스(44)는 상기 종목별 배팅 페이지(58)에 올려진 다수의 게임종목에 대한 게임종료의 결과 자료를 표시하기 위한 최종결과 자료 페이지(70)와 링크되어 있고, 상기 게임종료의 결과에 따라 사용자가 지정한 경주 종목에 설정된 배당율과 배팅된 액수에 준하여 배당되는 액수를 공시하는 배당액수 공시 페이지(72)와 링크되어 있다.

한편, 동 도면에 도시된 메인 인덱스 페이지(10)에서, 상기 제휴업체 링크 인덱스(20)는 본 마일리지게임 운영기관과 마일리지 제휴협정 및 업무협약을 체결한 제휴업체의 웹 사이트가 각각 링크되어 있다.

이어, 상기한 바와 같이 이루어진 본 발명의 제 1실시에에 따른 동작에 대해 도 4와 도 5a 및 도 5b의 플로우차트를 참조하여 상세히 설명한다.

먼저, 도 4의 플로우차트를 참조하여 본 발명의 제 1실시에에 따라 경주종목을 추천하는 기능에 대해 설명하기로 한다.

우선, 다수의 게임실행용 단말기(P1 ~ Pn)중에 소정의 단말기를 사용자가 조작하여 인터넷을 통해 게임운영 서버(MS)의 웹 사이트에 접속한 다음에, 인덱스 페이지(10)상에서 회원 로그인 인덱스(18)를 통해서 회원번호와 비밀번호를 입력함에 의해, 로그인 동작을 수행하여 로그인 페이지(32)로 진입하게 된다.

상기 로그인 페이지(32)에서 경주종목 추천 인덱스(34)가 선택되면, 추천종목 기입 페이지(46)로 진입하게 된다(단계 80).

상기 추천종목 기입 페이지(46)상에서, 게임운영 서버(MS)는 사용자가 추천종목을 기입하는지의 여부를 판단하게 되는바(단계 81), 추천종목의 기입을 위한 정보데이터의 수신이 있게 되면, 그 추천종목의 기입시간이 추천허가 기간에 해당되는지를 판정하게 된다(단계 82).

상기 단계 81에서 사용자가 소정의 추천종목을 기입하기 위해 시도되는 시간이 추천허가 기간을 경과한 후라고 판정되면(단계 82에서 NO), 상기 게임운영 서버(MS)는 추천종목 기입 페이지(46)상에서 추천기간이 만료되었다는 문자또는 화상메시지를 포함하여 전송하게 된다(단계 83).

그 반면에, 추천허가 기간내에 사용자에게 의한 추천종목의 기입 시도가 이루어지게 되면, 상기 게임운영 서버(MS)는 소정의 게임실행용 단말기에 의해 작성된 추천종목의 종목명과, 추천사유, 게임결과 발표일자 등과 같은 종목추천 기입정보를 포함하는 문자데이터를 수신받아 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납하게 된다(단계 84).

그 다음에, 상기 게임운영 서버(MS)를 관리하는 마일리지 게임 운영기관에서는 사용자에게 의해 기입된 추천종목에 대한 종목추천 기입정보를 토대로 하여 심사를 진행하게 된다(단계 85).

한편, 상기 마일리지 게임 운영기관에서는 예컨대 동호회 등과 같이 불특정의 다수로 이루어진 모집단이나 공인된 연구, 조사기관 등에 추천종목을 의뢰하는 것도 가능하도록 되어 있다.

상기 사용자에게 의해 기입된 추천종목이 정식의 경주종목으로서 적합한지의 여부를 심사한 결과로, 적합한 종목이 아닌 것으로 판명되면(단계 86에서 NO), 그 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납된 추천종목에 관련된 정보를 삭제하게 된다.

그 반면에, 사용자에게 의해 기입된 추천종목이 정식 경주종목으로 적합한 것으로 판명되면(단계 86에서 YES), 해당 추천종목에 대한 종목추천 기입정보를 추천종목정보 공시 페이지(48)에 공시하게 된다(단계 88).

한편, 상기 게임운영 서버(MS)는 소정의 게임실행용 단말기의 사용자가 추천종목의 기입을 수행하지 않고(단계 81에서 NO), 추천종목의 공시정보를 열람하는 조작을 수행하고 있다고 판정되면(단계 89에서 YES), 추천종목정보 공시 페이지(48)상에 소정의 사용자에게 의해 추천된 추천종목의 기입정보와, 불특정 다수로 구성되는 모집단이나 공인된 연구, 조사기관에 추천을 의뢰한 결과로 얻어진 추천정보를 상세 표본정보로서 표시하게 된다(단계 90).

소정 게임실행용 단말기의 사용자가 상기 추천종목정보 공시 페이지(48)에 게시된 다수의 추천종목중에 소정의 추천종목을 투표하기 위한 조작이 이루어지는 것으로 판단되면, 추천종목 투표 페이지(50)로 이동하여 추천할 표본종목의 투표가 이루어지도록 한다(단계 91).

이 때, 추천기간이 만료되기 까지 다수의 사용자가 각각의 추천할 표본종목에 대한 투표를 실행하고 있는 상태에서 추천기간이 만료되면(단계 93에서 YES), 상기 게임운영 서버(MS)에서는 해당 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납된 투표 결과를 집계하게 된다(단계 94).

상기 투표 결과의 집계결과, 다수의 득표를 얻은 표본종목이나 정식종목으로서 채택이 적합한 표본종목에 대해서는 정식의 경주종목으로서 채택함과 더불어, 해당 정식의 경주종목을 추천한 사용자에게 대해서는 소정의 마일리지 포인트를 제공하게 된다(단계 95).

한편, 상기 게임운영 서버(MS)는 소정의 사용자가 추천결과 발표를 열람하기 위한 조작을 수행하는 것으로 판단되면(단계 96에서 YES), 정식 경주종목으로서 추천된 결과를 추천결과 발표 페이지(52)에 표시하게 된다(단계 97).

이 때, 상기 사용자가 추천한 종목이 정식의 경주종목으로서 채택되는 등의 이유에 의해, 마일리지 포인트를 열람하기 위한 조작이 이루어지면, 마일리지 포인트 제공 페이지(54)로 이동하여 해당 사용자에게 수여된 마일리지 포인트를 표시하게 된다(단계 99).

그러한 상태에서, 상기 게임실행용 단말기는 사용자가 로그인 페이지(32)로 복귀하기 위한 조작을 수행하게 되면(단계 75에서 YES), 그 조작정보를 게임운영 서버(MS)로 전송함에 의해, 로그인 페이지의 관련 데이터를 전송받아 로그인 페이지로의 복귀 상태를 모니터상에 표시하게 된다(단계 76).

다음에, 도 5a를 참조하여 본 발명의 제 1실시예에 따라 마일리지 게임 운영기관에서 온라인게임의 실행을 관리하는 동작에 대해 상세히 설명하기로 한다.

단, 이하에서는 온라인게임의 경주종목으로서 주식 거래소와 코스닥 및 나스닥 거래소에 상장되어 있는 주식종목중에 예컨대 "삼성전자, 포항제철, 한국전력, 한국통신, SK텔레콤"의 5개의 종목을 일예로 하고, 사이버 쿠폰의 종류 및 가치는 50원, 100원, 200원의 3종류를 일예로 하여 설명하기로 한다.

먼저, 온라인게임의 경주종목으로서 예컨대 "삼성전자, 포항제철, 한국전력, 한국통신, SK텔레콤"의 주식종목이 채택된 상태에서(단계 100), 종목별 배팅 페이지(58)에서는 상기 각각의 주식종목에 대한 종목별 특성과 상세정보를 제공함과 더불어, 각 주식종목에 대해 설정된 배당률을 산정하여 공시하게 된다(단계 100).

여기서, 게임운영 서버(MS)에서는 각각의 주식종목을 단식이나 연식 또는 복식으로 지정하여 배팅할 수 있도록 하게 되는 바, 주식종목을 단식으로 지정하여 배팅하는 경우의 배당률(A)에 대한 일예가 하기한 수학식 1과 같이 정의된다.

수학식 1

$$A = \frac{DX(1-G)}{H}$$

여기서, D는 단식의 총 배팅금액을 나타내고, G는 해당 게임종목의 수수료율이며, H는 각 주식종목별로 배팅된 금액에 해당된다.

또한, 하기한 수학식 2에서는 연식으로 지정하여 배팅하는 경우의 배당률(B)에 대한 일예가 정의된다.

수학식 2

$$B = \frac{\frac{EX(1-G)}{n}}{H}$$

여기서, E는 연식의 총 배팅금액을 나타내고, n은 연식으로 배팅한 경주종목에 대해 미리 결정된 순위의 갯수를 나타낸다(예컨대 미리 결정된 순위가 1순위 내지 3순위이면, n은 3에 해당된다).

다음에, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 복식으로 지정되어 배팅이 이루어진 경우의 배당률에 대한 일예를 하기한 식 3과 같이 정의하게 된다

수학식 3

$$C = \frac{FX(1-G)}{H}$$

여기서, F는 복식의 총 배팅금액을 나타낸다.

상기한 상태에서, 상기 게임운영 서버(MS)는 예컨대 주식투자 연구소, 주식투자 연구단체 등과 같은 공인된 기관의 조사업체 서버에 대해, 각각의 주식종목에 대한 1차 조사를 의뢰하고, 그 조사업체 서버로부터 통보되는 1차 조사결과를 통보받게 된다(단계 102).

그 다음에, 상기 게임운영 서버(MS)는 상기 조사업체 서버로부터 수집한 1차 조사 자료를 본 웹 사이트의 1차조사 자료 페이지(62)에 공시하게 된다(단계 103).

그 동안에, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 본 웹 사이트의 종목별 배팅 페이지(58)에 진입하는 사용자에 대해 주식종목의 지정과, 지정된 주식종목에 대한 배팅을 개시하게 된다(단계 104).

단, 온라인게임의 경기종목으로서 적용되는 주식종목에 대해서는 게임의 개시시간과 종료시간은 당일 주식시장의 개장시간과 폐장시간으로 각각 결정하게 되고, 웹 사이트의 정보제공 페이지(56)상에 각 주식의 현재가를 종목별 상세정보로서 리얼타임으로 공시하여 게임참가자의 주식종목 선택에 참고가 될 수 있도록 하게 된다.

우선, 사용자의 경우에는 예컨대 "삼성전자, 포항제철, 한국전력, 한국통신, SK텔레콤" 과 같은 다수의 주식종목중에 목적하는 주식종목을 선정하게 되고, 그 주식종목의 배팅을 위해 본 웹 서비스에서 수여하는 사이버 머니 또는 제휴업체에서 수여하는 사이버 머니를 사이버 쿠폰으로 교환하게 된다.

여기서, 상기 게임운영 서버(MS)는 제휴업체와의 마일리지 교환협정 및 업무제휴가 미리 체결되어 있는 상태에서(단계 105), 사용자에 의해 사이버 쿠폰으로 교환되는 사이버 머니로서 제휴업체의 마일리지를 선택하게 되면, 해당 제휴업체의 서버와 사용자의 마일리지정보에 대한 정보교환을 수행하게 되고, 배팅이 이루어진 사이버 머니의 액수는 해당 제휴업체 데이터베이스에서 차감처리된다(단계 106).

그러한 상태에서, 상기 사용자에 의해 소정 주식종목을 선정하여 배팅하는 경우에는 해당 주식종목의 선정사유와 예상되는 가격 등과 같은 주관적인 정보를 기재할 수 있도록 한다.

한편, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 다수의 사용자가 게임의 진행을 위한 배팅시 기재하는 주관적인 정보들을 취합하여 수집하게 되고(단계 107), 그 수집된 자료를 2차자료로서 웹 사이트의 2차조사 자료 페이지(64)에 공시하게 된다(단계 108).

그 상태에서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 경주종목(즉, 주식종목)의 배팅기간이 만료되면, 각 주식종목에 대해 배팅된 총 사이버 쿠폰의 액수를 산정하여 배당률을 환산하게 된다. 단, 상기 경주종목의 배팅기간은 해당 주식시장의 개장시간 10분전까지로 한정한다.

즉, 각 게임종목의 수수료율을 "0" 이라고 가정한 경우에, 각각의 주식종목을 단식으로 지정하여 소정 액수의 사이버 쿠폰을 배팅하게 되면, 단식의 배당률은 상기 수학식 1의 계산방식에 기초하여 하기한 표 1과 같이 나타나게 된다.

[표 1]

주식종목명	종목별 총 배팅금액	1순위 대상의 배당률
삼성전자	200원	7.5
포항제철	300원	5
한국전력	100원	15
한국통신	500원	3
SK텔레콤	400원	3.7
총 배팅금액	1,500원	

또한, 연식게임에서 배당가능한 순위가 3순위까지로 한정되고, 사용자에게 의해 상기 다수의 주식종목이 연식으로 지정되어 소정의 사이버 쿠폰이 배팅되면, 연식의 배당률은 상기 수학식 2의 계산방식에 기초하여 하기한 표 2와 같이 나타나게 된다.

[표 2]

주식종목명	종목별 총 배팅금액	3순위 이내의 배당률
삼성전자	200원	2.5
포항제철	300원	1.6
한국전력	100원	5
한국통신	500원	1
SK텔레콤	400원	1.2
총 배팅금액	1,500원	

또, 사용자에게 의해 다수의 주식종목이 복식으로 지정되어 사이버 쿠폰이 배팅되면, 복식의 배당률은 상기 수학식 3에 기초하여 하기한 표 3과 같이 나타나게 된다.

[표 3]

1,2순위 대상의 주식종목명	종목별 총 배팅금액	경우별 배당률
삼성전자, 포항제철	200원	31
삼성전자, 한국전력	200원	31
삼성전자, 한국통신	600원	10.3
삼성전자, SK텔레콤	900원	6.8
포항제철, 한국전력	1,500원	4.1
포항제철, 한국통신	500원	12.4
포항제철, SK텔레콤	200원	31
한국전력, 한국통신	300원	20.6
한국전력, SK텔레콤	1,000원	6.2
한국통신, SK텔레콤	800원	7.7
총 배팅금액	6,200원	

한편, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 주식시장의 폐장시간 즉, 게임의 종료시간이 경과되면, 해당 조사업체 서버 또는 공인된 주식 관련기관을 통해 주식거래 결과에 대한 정보를 입수하게 되고, 각 주식종목의 상승율에 따른 당일 증가를 기준으로 종목의 순위를 결정하게 된다(단계 110). 단, 복수의 주식종목에 대해 상승율이 동일하게 되면, 당일 증가와 거래량을 곱한 시가거래 총액으로 최종 순위를 결정하게 된다.

또한, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 게임의 종료시에 결정되는 주식종목의 순위에 따라, 단식이나 연식 또는 복식의 게임방식에 따른 배당률에 기초하여 배당액수를 지급하게 된다(단계 111).

즉, 상기 표 1과 같은 배당률을 갖는 단식의 주식종목에 대한 게임 진행의 결과로, 예컨대 " 포항제철" 의 주식종목이 1순위로 결정되고, 그 주식종목에 대해 소정 사용자가 예컨대 50원의 액수를 갖는 사이버쿠폰을 배팅하는 경우에는 하기한 표 4와 같이 배당액이 책정된다.

[표 4]

주식종목명	1순위 대상의 배당률	배당액수
삼성전자	7.5	0
포항제철	5	250원
한국전력	15	0
한국통신	3	0
SK텔레콤	3.7	0

여기서, 1순위로 결정된 " 포항제철" 의 주식종목에 대해서는 배당률이 5이고, 소정 사용자가 50원을 배팅하게 되면, $5 \times 50 = 250$ 원의 배당액수가 책정된다.

또한, 소정 사용자가 다수의 주식종목중에 예컨대 " 포항제철" 의 주식종목을 선택하여 예컨대 50원의 액수를 갖는 사이버 쿠폰을 배팅한 상태에서, 상기 표 2와 같은 배당률을 갖는 연식의 주식종목을 게임진행한 결과로, 예컨대 " 삼성전자 - 포항제철 - 한국전력" 의 순서로 순위가 결정되는 경우에는 하기한 표 5와 같이 배당액수가 책정된다.

[표 5]

주식종목명	3순위 이내의 배당률	배당액수
삼성전자	2.5	0
포항제철	1.6	80
한국전력	5	0
한국통신	1	0
SK텔레콤	1.2	0

여기서, 1순위 내지 3순위 이내로 결정된 " 포항제철" 의 주식종목에 대해서는 배당률이 1.6이고, 배당액수가 50원이면, 1.6×50 원 = 80원의 배당액수가 책정된다.

또, 소정 사용자가 예컨대 " 포항제철, SK텔레콤" 의 주식종목에 대해 50원의 액수를 갖는 사이버 쿠폰을 배팅한 상태에서, 상기 표 3과 같은 배당률을 갖는 복식의 주식종목에 대해 게임이 진행된 결과에 따라, 그 " 포항제철 - SK텔레콤" 의 순서로 1,2순위가 결정되는 경우에는 하기한 표 6과 같이 배당액수가 책정된다.

[표 6]

1,2순위 대상의 주식종목명	경우별 배당률	배당액수
삼성전자, 포항제철	31	0
삼성전자, 한국전력	31	0
삼성전자, 한국통신	10.3	0
삼성전자, SK텔레콤	6.8	0
포항제철, 한국전력	4.1	0
포항제철, 한국통신	12.4	0
포항제철, SK텔레콤	3.1	1,550원
한국전력, 한국통신	20.6	0
한국전력, SK텔레콤	6.2	0
한국통신, SK텔레콤	7.7	0

여기서, 각각 1,2순위로 결정된 "포항제철" 과 "SK텔레콤" 의 주식종목에 대해서는 복식 경우별 배당률이 31이고, 배당액수가 50원이면, $31 \times 50\text{원} = 1,550\text{원}$ 의 배당액수가 책정되는 것이다.

한편, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 단식과 연식 및 복식으로 게임이 진행된 결과에 따라, 다수의 사용자에 대해 책정된 배당액수를 기초로 제휴업체와의 마일리지 정보를 교환함에 의해, 각 제휴업체의 마일리지를 사용하여 배팅을 수행한 경우에는 해당 제휴업체 데이터베이스에 지급된 배당액수에 해당되는 마일리지 포인트를 증가시키게 된다(단계 112). 단, 소정 제휴업체의 마일리지 포인트를 사용하여 배팅을 수행하여 일정 액수의 배당액이 지급되는 사용자의 경우에는 본 웹 사이트의 마일리지 교환기능에 의해 여타 제휴업체의 마일리지로 교환이 가능하도록 되어 있다.

이와 더불어, 상기 게임운영 서버(MS)는 경주종목으로서 채택되어 게임이 실행된 주식종목에 대한 최종 결과에 대한 상세자료와 배당액수를 웹 사이트의 최종결과 자료 페이지(70)와 배당액수 공시 페이지(72)에 각각 공시하게 된다(단계 113).

다음에, 도 5b의 플로우차트를 참조하여 본 발명의 제 1실시에에 따라 사용자의 인터넷 접속을 통한 온라인 경주게임 종목의 선택 및 배팅기능에 대해 상세히 설명하기로 한다.

먼저, 소정의 게임실행용 단말기는 사용자의 조작에 의해 인터넷 접속을 위한 웹 브라우저 프로그램을 실행한 상태에서, 게임운영 서버(MS)와의 데이터통신을 통해 본 웹 사이트의 인덱스 페이지(10)를 접속하고서 회원번호와 비밀번호를 입력하여 회원 로그인을 시도하게 된다.

회원 로그인이 진행되어 로그인 페이지(32)로 진입한 상태에서, 게임실행용 단말기에서는 경주종목 선택 인덱스(36)를 조작하여 종목별 배팅 페이지(58)로 진입하게 된다(단계 120).

그 상태에서, 상기 게임 실행용 단말기에서는 사용자가 경주종목의 선택을 곧바로 진행하지 않고(단계 121에서 NO), 종목정보를 열람하고자 하게 되면(단계 122에서 YES), 웹 사이트의 정보제공 페이지(56)로 진입하여 각 경주종목별 특성과 상세정보를 모니터상에 표시하게 된다(단계 123).

그 반면에, 상기 사용자의 조작에 의해 다수의 종목군중에서 소정 종목군내의 경주종목이 선택되면(단계 121에서 YES), 상기 게임실행용 단말기에서는 상기 게임운영 서버(MS)에 경주종목의 선택정보를 송신하여 그 결과로 게임운영 서버(MS)로부터 수신되는 결과정보에 기초하여 종목의 선택상태를 모니터상에 표시하게 된다(단계 124).

이 때, 상기 게임실행용 단말기는 사용자가 다수의 경주종목에 대해 복수의 종목을 선택하고자 하게 되면(단계 125에서 YES), 상기 단계 124로 재진행하여 선택정보의 송신 및 결과정보의 수신에 따른 결과표시를 반복적으로 진행하게 되지만, 단일 종목을 선정하여 단식 또는 연식방식으로 게임을 진행하고자 하는 것으로 판정하게 되면(단계 125에서 NO), 본 마일리지 게임 운영기관에서 발행하는 마일리지 또는 제휴업체의 마일리지를 선택하는 작업을 수행하게 되고

(단계 127), 그 마일리지 포인트 즉, 사이버 머니는 사이버쿠폰으로 교환되어 선택된 경주종목에 대해 배팅된다(단계 128).

이 때, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 상기 게임실행용 단말기에서 배팅된 사이버 쿠폰의 액수를 환산하여 배당률을 산정하게 되고(단계 129), 배팅결과 공시 페이지(60)에서 배당률별로 배팅 결과를 공시하게 된다(단계 130).

그러한 상태에서, 상기 게임실행용 단말기는 사용자가 로그인 페이지(32)로 복귀하기 위한 조작을 수행하게 되면(단계 131에서 YES), 그 조작정보를 게임운영 서버(MS)로 전송함에 의해, 로그인 페이지의 관련 데이터를 전송받아 로그인 페이지로의 복귀 상태를 모니터상에 표시하게 된다(단계 132).

한편, 상기한 바와 같이 다수의 경주종목중에 선택된 소정 경주종목에 대해 단식이나 연식 또는 복식방식으로 배팅이 이루어진 상태에서 게임이 종료되면, 미리 결정된 배당률에 따라 배당액수가 책정되어 웹 사이트상에 공시되고, 그 배당된 사이버 머니의 액수는 본 웹 사이트의 마일리지 또는 제휴업체의 마일리지로서 가산되어 적용된다.

이어, 첨부도면을 참조하여 본 발명의 제 2실시예에 대해 상세히 설명한다.

먼저, 본 발명의 제 2실시예가 적용되는 온라인게임 시스템과 마일리지 및 종목조사 경로에 대해서는 제 1실시예의 예시도면으로 적용된 도 1 및 도 2의 시스템도 및 경로도와 유사하므로, 그 도 1 및 도 2를 준용하도록 하되, 그에 대한 상세한 설명은 생략하기로 한다.

여기서, 본 발명의 제 2실시예에서는 본 마일리지 게임 운영기관에서 수여하는 마일리지나, 교환협정 및 업무제휴를 체결한 제휴업체에서 수여하는 마일리지를 사용하여, 객관적인 결과가 도출되는 현상이나, 사건 등을 대상으로 추천된 게임종목에 대해 배팅을 진행하고, 그 배팅된 사이버 머니의 액수에 기초하여 산정된 배당률을 기준으로 게임의 결과에 따라 배당을 받을 수 있도록 하는 기술적인 면은 본 발명의 제 1실시예와 동일하다.

하지만, 본 발명의 제 2실시예에 따른 기술적 요지는 단일 개체에서 일정한 구간(또는 수치, 현상)을 구분할 수 있거나, 예컨대 주식이나 부동산, 연예정보, 스포츠 경기, 각종 금융상품, 정치적인 선거 등과 같이 복수의 비교 대상이 있는 현상에 대해서, 일정한 시점 이후에 객관적인 수치나 평가순위로서 나타나는 것을 대상으로 하여 게임종목을 확정할 수 있도록 한다.

또한, 본 발명의 제 2실시예에서는 제 1실시예와 같이 복수의 경쟁자나 복수의 비교 대상이 필요한 소위 "경마" 방식의 게임과는 달리, 서로 경쟁하거나 비교할 대상이 필요없이 단일의 종목에 대해 오직 하나의 결과만이 도출되는 방식으로 진행되는 소위 "다트(Dart)" 게임 방식으로 진행된다는 것이다.

즉, 도 6은 본 발명의 바람직한 제 2실시예에 따른 마일리지를 이용한 온라인게임 방법이 인터넷 웹페이지에 적용되는 일예를 나타낸 도면이다.

도 6에 도시된 바와 같이, 본 발명의 제 2실시예에 따르면, 게임운영 서버(MS)에서 운영되는 웹 사이트의 메인 인덱스 페이지(200)는 회원가입 인덱스(202)와, 뉴스 인덱스(204), 공지사항 인덱스(206), 회원 로그인 인덱스(208) 및, 제휴업체 링크 인덱스(210)로 구성된다.

상기 메인 인덱스 페이지(200)에서 회원가입 인덱스(202)는 본 웹 서비스의 회원가입을 위해 각종의 회원 정보를 입력하는 회원정보입력 페이지(212)와 링크되어 있고, 그 회원정보입력 페이지(212)는 본 웹 서비스에 대한 회원 약관이 기재되어 있는 회원계약 페이지(214)와 링크되어 있다.

상기 회원가입 인덱스(202)에 링크되어 있는 웹 페이지는 사용자에게 의해 회원 정보가 정상적으로 입력되고, 회원 약관에서 제시되는 계약사항을 동의하게 되면, 회원 번호와 비밀번호를 부여하면서 마일리지제공 페이지(216)로 이동하여 기본적인 마일리지 포인트를 해당 회원에게 수여하게 된다.

또한, 상기 뉴스 인덱스(204)는 해당 웹 사이트의 운영 및 "다트" 게임의 진행에 관련된 국내외의 뉴스가 게재되어 있는 뉴스페이지(218)와 링크되어 있다.

또, 상기 공지사항 인덱스(206)는 본 웹 사이트 회원의 활동상황과 회원 관리에 필요한 사항이 기재된 공지사항 페이지(220)와 링크되어 있다.

동 도면에서, 상기 회원 로그인 인덱스(208)는 회원가입에 따라 부여된 회원 번호와 비밀번호의 사용자 입력에 의해 로그인 페이지(222)에 접속할 수 있도록 되어 있다.

상기 로그인 페이지(222)는 다트종목 추천 인덱스(224)와, 다트종목 선택 인덱스(226), 다트종목 정보 인덱스(228), 다트종목 조사자료 공개 인덱스(230), 다트종목 토론 인덱스(232) 및, 게임결과 발표 인덱스(234)로 구성된다.

상기 로그인 페이지(32)에서, 상기 다트종목 추천 인덱스(224)는 추천종목 기입 페이지(236)와, 추천종목정보 공시 페이지(238) 및, 추천결과 발표 페이지(242)와 링크되어 있다.

상기 추천종목 기입 페이지(236)는 사용자에게 의해 추천되는 게임종목에 대한 종목명과, 추천사유, 게임결과 발표일자 등과 같은 종목추천 기입정보를 기입할 수 있도록 되어 있다.

여기서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 소정의 게임종목이 추천되면, 그 게임종목에 대한 종목 추천정보를 수신받아 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납하게 된다.

또한, 상기 추천종목정보 공시 페이지(238)는 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)의 사용자에게 의해 추천되는 추천종목과, 불특정 다수로 구성되는 모집단 예컨대 동호회 등에서 추천되는 추천종목 및, 공인된 연구법인, 조사법인, 국가기관 등의 의뢰에 의한 추천종목에 대한 종목명과, 추천사유, 게임결과 발표 일자 등과 같은 종목 추천정보가 공시된다.

상기 추천종목정보 공시 페이지(238)에 공시된 다수의 추천종목에 대해서는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)에서 추천하고자 하는 소정의 추천종목을 선정하게 되면, 추천종목 투표 페이지(240)로 이동하여 투표가 이루어지게 된다.

상기 게임운영 서버(MS)에서는 상기 추천종목 투표 페이지(240)에서 투표되는 추천종목에 대해 투표자수의 산정을 수행하여 그 산정 결과의 데이터를 해당 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납하게 된다.

한편, 상기 추천결과 발표 페이지(242)는 상기 추천종목정보 공시 페이지(238)에 공시되는 추천종목에 대해 투표가 이루어진 결과로 선정된 게임종목을 발표하기 위한 것으로서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 해당 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납된 투표 산정치 및 자체적인 조사에 기초하여 채택된 게임종목에 대한 발표정보의 데이터를 해당 추천결과 발표 페이지(242)에 구성하도록 한다.

이 때, 소정 게임실행용 단말기의 사용자가 추천하는 종목이 정식의 게임종목으로서 채택되면, 그 종목 추천의 댓가로써 마일리지 포인트 제공 페이지(244)상에서 마일리지 포인트가 수여된다.

상기 로그인 페이지(222)에서, 다트종목 선택 인덱스(226)는 다수의 게임종목중에 임의의 소망하는 다트종목을 선택하여 배팅하기 위한 종목별 배팅 페이지(248)와 링크되어 있는 바, 상기 종목별 배팅 페이지(248)에서는 예컨대 주식별, 스포츠별, 연예별, 정치별, 자연현상별로 각각 종목군이 나뉘어져 있고, 그 종목군에 대해 5~20개씩의 다트종목이 지정되어 있다.

그리고, 상기 종목별 배팅 페이지(248)에 있어서, 상기 게임운영 서버(MS)는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)의 조작에 의해 소정 종목군내의 다수의 다트종목중에 게임결과 및 평가의 순위가 1순위로 가장 높을 것으로 예상되는 단일의 다트종목을 지정하는 방식의 단식게임을 진행할 수 있도록 한다.

또한, 상기 게임운영 서버(MS)는 다수의 다트종목중에 게임의 결과 및 평가의 순위가 1순위로 가장 높을 것으로 예상되는 단일의 다트종목을 지정하더라도 그 지정된 다트종목이 미리 결정된 순위내(예컨대 1순위 내지 3순위내)에 포함되는지의 여부에 따라 차별적으로 배당을 받을 수 있는 연식게임으로 진행할 수 있도록 한다.

또, 상기 게임운영 서버(MS)는 다수의 다트종목중에서 미리 결정된 순위내에 포함될 것으로 예상되는 복수의 다트종목을 지정하는 복식게임을 진행하는 것도 가능하도록 한다.

한편, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 단일 종목군내의 다수의 다트종목을 단식이나 연식 또는 복식으로 지정하는 것이 가능하도록 하고 있을 뿐만 아니라, 사용자에게 부여된 사이버 머니의 액수가 허용하는 한도 범위내에서 복수의 종목군을 선택하고, 그 각각의 종목군에 속하는 다트종목을 단수 또는 복수로 각각 지정하는 것이 가능하도록 한다.

또한, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 하나의 종목군에 대해, 단식에 단일의 다트종목을 선정할 수 있도록 되어 있지만, 배팅의 종목갯수에 제한을 두지 않고 2개의 다트종목을 단식종목으로서 배팅하는 것도 가능하도록 한다.

한편, 각각의 종류별 종목군에 속하는 다수의 다트종목의 경우에는 상기 다수의 조사업체 서버(RS1~RSn)에 대해 종목조사를 의뢰하여 통보받은 조사결과를 기초로 하여 조사표본의 가중치 및 가치를 결정하게 되고, 그 가중치 및 가치에 의해 각 다트종목에 대한 최저 배팅액수와 배당률을 설정하게 된다. 상기 각 다트종목에 대해 결정된 최저 배팅액수와 배당률은 상기 종목별 배팅 페이지(248)상에 공시된다.

또한, 상기 종목별 배팅 페이지(248)에서는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)에 의해 종목군이 선택되고, 그 선택된 종목군에 분류된 다트종목을 단일 또는 복수로 지정하게 되면, 본 웹 서비스와 여타의 마일리지 교환협정 및 업무제휴를 체결한 제휴업체의 선택메뉴를 나타냄에 의해, 그 지정된 단일 또는 복수의 다트종목에 배팅할 마일리지의 수여 업체를 설정할 수 있도록 되어 있다.

상기 종목별 배팅 페이지(248)에 있어서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 배팅할 마일리지의 수여 업체를 설정하는 경우에, 해당 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납된 마일리지 정보를 조회하거나, 다수의 제휴업체 서버(S1~Sn)를 통하여 제휴업체 데이터베이스(DB1~DBn)에 격납된 마일리지 정보를 조회하여 마일리지 포인트의 배팅가능 액수를 타진하게 된다.

상기 종목별 배팅 페이지(248)에서는 소정 다트종목의 배팅을 위해, 본 웹 서비스에서 수여되는 사이버 머니 또는 여타의 제휴업체에서 수여되는 사이버 머니를 여러가지 종류로서 차등화된 액수가 적용된 사이버 쿠폰으로 교환할 수 있도록 되어 있고, 그 사이버 쿠폰을 사용하여 선택한 다트종목에 대한 실제적인 배팅이 이루어지게 된다.

여기서, 상기 종목별 배팅 페이지(248)에서는 상기 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)에 의해 소정의 다트종목을 선택하는 경우에, 특정 다트종목의 지정사유와, 예상 결과 등과 같은 주관적인 정보를 기재할 수 있도록 되어 있다.

상기 종목별 배팅 페이지(248)를 통해 소정 다트종목에 대한 배팅이 완료되면, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 그 배팅 결과를 게임운영 데이터베이스(MDB)에 격납시킴과 더불어, 배팅결과를 나타내는 배팅결과 공시 페이지(250)를 작성하여 자동적으로 페이지전환이 이루어지도록 조작하게 된다.

또한, 상기 로그인 페이지(222)에서, 상기 다트종목 정보 인덱스(228)는 각각의 다트종목에 대한 특성 및 상세정보를 제공하는 정보제공 페이지(246)와 링크되어 있다.

이 때, 상기 종목별 배팅 페이지(248)는 상기 정보제공 페이지(246)와 링크되어 있도록 하여, 배팅할 다트종목을 선택하는 작업시에도 곧바로 해당 다트종목에 대한 특성 및 상세정보를 열람할 수 있도록 한다.

상기 로그인 페이지(222)에서, 상기 다트종목 조사자료 공개 인덱스(230)는 1차 조사자료 공시 페이지(252)와, 2차 조사자료 공시 페이지(254)가 각각 링크되어 있다. 상기 1차 조사자료 공시 페이지(252)는 상기 다수의 조사업체 서버(RS1~RSn)에 조사를 의뢰하여 통보받은 조사자료를 토대로 하여, 상기 정보제공 페이지(246)에 부여된 다트종목별 특성 및 상세정보와는 발전된 형태 즉, 보다 객관성있는 자료를 첨부하여 작성된 1차 조사자료가 포함되어 있다.

또한, 상기 2차 조사자료 공시 페이지(64)에서는 다수의 사용자가 닥트종목 배팅시 기재한 닥트종목의 선택사유 및 게임 결과에 대한 개인적 견해 등과 같은 주관적인 정보를 2차 조사자료로서 첨부하고, 닥트종목의 배팅이 개시된 이후에 밝혀진 상황에 대한 속보나 리서치 자료 등을 추가적으로 첨부할 수 있도록 한다.

상기 닥트종목 토론 인덱스(232)는 닥트종목에 참여하는 사용자들간의 채팅을 통한 토론이 가능하도록 이루어진 토론방 채팅 페이지(256)와 링크되어 있고, 아울러 상기 토론방 채팅 페이지(256)의 운영 및 채팅내용과 관련된 자료를 게시하는 토론 게시판 페이지(258)와도 링크되어 있다.

상기 게임결과 발표 인덱스(234)는 상기 종목별 배팅 페이지(248)에 올려진 다수의 닥트게임종목에 대한 게임종료의 결과자료를 표시하기 위한 최종결과 자료 페이지(260)와 링크되어 있고, 상기 게임종료의 결과에 따라 사용자가 지정한 닥트종목에 설정된 배당률과 배팅된 액수에 준하여 배당되는 액수를 공시하는 배당액수 공시 페이지(262)와 링크되어 있다.

한편, 동 도면에 도시된 메인 인덱스 페이지(200)에서, 상기 제휴업체 링크 인덱스(210)는 본 마일리지게임 운영기관과 마일리지 제휴협정 및 업무협약을 체결한 제휴업체의 웹 사이트가 각각 링크되어 있다.

다음에, 상기한 바와 같이 이루어진 본 발명의 제 2실시예에 따른 동작에 대해 첨부도면을 참조하여 상세히 설명한다.

먼저, 이하에서는 온라인게임의 닥트종목으로서 주식 거래소와 코스닥 및 나스닥 거래소에 상장되어 있는 주식종목에 대한 종합주가지수의 상승, 하락지수를 일예로 하여 설명하기로 한다.

한편, 상기한 닥트종목으로서 종합주가지수의 상승, 하락구간의 설정은 전일의 종가를 기준으로 하여 추천자 및 투표자가 가장 많이 선택한 구간을 설정하기로 하고, 그 구간수를 예컨대 20개의 구간으로 분류하여 선정한다.

우선, 게임운영 서버(MS)에서는 다수의 게임실행용 단말기가 온라인게임의 참가를 위해 본 웹 사이트에 접속하여 회원 로그인을 수행하고, 로그인 페이지(222)에 링크되어 있는 종목별 배팅 페이지(248)에 진입한 상태에서, 닥트종목으로서 추천된 종합주가지수의 20개 구간을 단식이나 연식 또는 복식방식으로 지정하게 되면, 지정된 종합주가지수의 구간에 대해 배팅이 이루어지도록 한다.

상기 게임운영 서버(MS)에서는 닥트종목으로서 종합주가지수를 연구하는 관련 조사업체의 서버에 해당 종합주가지수의 1차 조사를 의뢰하게 되고, 그 조사업체 서버로부터 통보받은 1차 조사 결과를 웹 사이트의 1차 조사 자료 페이지(252)에 공시하게 된다.

여기서, 사용자의 조작에 의해 지정되는 종합주가지수 구간에 대해 배팅을 실제적으로 수행하기 위해서는 본 웹 서비스에서 수여하는 사이버 머니 또는 제휴업체에서 수여하는 사이버 머니를 사이버 쿠폰으로 교환하게 된다.

한편, 상기 게임운영 서버(MS)는 제휴업체와의 마일리지 교환협정 및 업무제휴가 미리 체결되어 있는 상태에서, 사용자에게 의해 사이버 쿠폰으로 교환되는 사이버 머니로서 제휴업체의 마일리지를 선택하게 되면, 해당 제휴업체의 서버와 사용자의 마일리지정보에 대한 정보교환을 수행하게 되고, 배팅이 이루어진 사이버 머니의 액수는 해당 제휴업체 데이터베이스에서 차감처리된다.

그러한 상태에서, 상기 사용자에게 의해 종합주가지수의 소정 구간을 선정하여 배팅하는 경우에는 해당 구간의 선정사유와 예상되는 가격 등과 같은 주관적인 정보를 기재할 수 있도록 한다. 그리고, 상기 닥트종목으로서의 종합주가지수 구간에 대한 배팅이 이루어지고 있는 상태에서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 상기 사용자의 닥트종목에 대한 배팅시에 기재되는 주관적인 정보를 선별하여 2차 조사 자료로서 확정하고, 이를 2차 조사자료 페이지(254)에 공시하게 된다.

여기서, 상기 게임운영 서버(MS)에서는 게임의 시작과 종료를 필요에 따라 임의적으로 정하는 것이 가능하지만, 여기서는 당일 주식시장의 개장시간과 폐장시간으로 결정하는 것이 바람직하고, 상기 사이버 머니와 교환되는 사이버 쿠폰의 발매는 주식시장의 개장시간 10분 이전으로 한정한다.

상기 게임운영 서버(MS)에서는 다수의 게임실행용 단말기(P1~Pn)에 의해 다트종목을 단식이나 연식 또는 복식으로 지정하면서 각 종목에 대한 배팅이 이루어지게 되면, 전체적인 사이버 쿠폰의 배팅액수를 산정함과 더불어, 종합주가지수의 각 구간에 대한 총 배팅액수를 산정함에 의해, 각 구간에서의 배당률을 산출하게 된다.

즉, 상기 종합주가지수의 구간을 단식방식으로 선정하여 배팅을 진행하고자 하는 경우에, 총 배팅금액과 배당률은 하기의 표 7과 같이 나타나게 된다.

[표 7]

종목구간	구간별 총 배팅금액	배당률	종목구간	구간별 총 배팅금액	배당률
1091 - 1100	5원	1,127	991 - 1000	610원	9.2
1081 - 1090	5원	1,127	981 - 990	550원	10.2
1071 - 1080	20원	281.7	971 - 980	1,100원	5.1
1061 - 1070	20원	281.7	961 - 970	1,350원	4.1
1051 - 1060	10원	563.5	951 - 960	830원	6.7
1041 - 1050	20원	281.7	941 - 950	560원	10
1031 - 1040	90원	62.6	931 - 940	200원	28.1
1021 - 1030	40원	140.8	921 - 930	60원	93.9
1011 - 1020	50원	112.7	911 - 920	10원	563.5
1001 - 1010	100원	56.3	901 - 910	5원	1,127
			전체 배팅금액	5,635원	

여기서, 상기 배당률은 수수료를 "0" 이라고 가정하여 산정된 것으로서, 구체적으로는 본 발명의 제 1 실시예에서 예시된 수학식 1과 같이, "전체 배팅금액 ÷ 구간별 총 배팅금액"의 식으로서 결정된다.

또한, 상기 종합주가지수의 구간을 연식방식으로 선정하여 배팅을 진행하고자 하는 경우에, 예컨대 1순위 구간으로부터 3순위 구간까지를 게임의 배당구간으로 한정하게 되면, 각 구간별 총 배팅금액과 배당률은 하기의 표 8에 나타난 바와 같다.

[표 8]

종목구간	구간별 총 배팅금액	배당률	종목구간	구간별 총 배팅금액	배당률
1091 - 1100	5원	375.6	991 - 1000	610원	3.0
1081 - 1090	5원	375.6	981 - 990	550원	3.4
1071 - 1080	20원	93.9	971 - 980	1,100원	1.7
1061 - 1070	20원	93.9	961 - 970	1,350원	1.3
1051 - 1060	10원	187.8	951 - 960	830원	2.2
1041 - 1050	20원	93.9	941 - 950	560원	3.3
1031 - 1040	90원	20.8	931 - 940	200원	9.3
1021 - 1030	40원	46.9	921 - 930	60원	31.3
1011 - 1020	50원	37.5	911 - 920	10원	187.8
1001 - 1010	100원	18.7	901 - 910	5원	375.6
			전체 배팅금액	5,635원	

여기서, 표 8에 나타난 배당률도 수수료를 "0" 이라고 가정하여 산정된 결과이고, 구체적으로는 본 발명의 제 1 실시예에 예시된 수학식 2와 같이, "(전체 배팅금액 ÷ 3) ÷ 구간별 총 배팅금액"의 식으로서 결정된다.

다음에, 상기 게임운영 서버(MS)는 주식시장이 폐장되어 게임이 종료되면, 당일 주식시장의 종합주가지수에 대한 정보를 입수한 결과로, 배팅된 각 구간에 대한 게임결과와 배당액수를 산정하여 최종결과 자료 페이지(260) 및 배당액수 공시 페이지(262)를 통해 사용자에게 공시하게 된다.

이 때, 소정의 사용자가 상기 표 7에 나타난 바와 같은 단식방식의 배팅을 수행하되, " 971 - 980" 의 종합주가지수의 구간에 예컨대 50원의 사이버 쿠폰을 배팅한 상태에서, 당일의 종합주가지수가 " 971 - 980" 의 구간내에서 마감된 경우에는 해당 구간별 총 배팅금액이 1,100원이고, 배당률이 5.1에 해당되므로, 최종적인 배당액수는 " $5.1 \times 50\text{원}$ " 으로 산정되어 255원을 배당받게 된다.

그 반면에, 소정의 사용자가 상기 표 8에 나타난 바와 같은 연식방식의 배팅을 수행하되, " 971 - 980" 의 종합주가지수 구간에 예컨대 50원의 사이버 쿠폰액수를 배팅한 상태에서, 종합주가지수가 " 971 - 980" 의 구간내에서 마감되면, 해당 구간별 총 배팅금액이 1,100원이고, 배당률이 1.7에 해당되므로, 최종적인 배당액수는 " $1.7 \times 50\text{원}$ " 으로 산정되어 85원을 배당받게 된다.

한편, 본 발명의 제 2실시예에서는 다트종목을 복식방식으로 배팅하는 경우에도, 상기한 단식방식이나 연식방식과 유사한 절차에 따라 진행될 수 있음은 물론이다.

상기한 실시예를 갖는 본 발명에 있어서는 그 실시양태에 구애받지 않고 그 요지를 크게 벗어나지 않는 한도내에서 여러가지로 다양하게 변형하여 실시할 수 있도록 되어 있는 바, 예컨대 소정 게임종목을 배팅하기 위한 사이버 머니로서 마일리지 포인트를 일어로 하여 설명하였지만, 실제적인 현금가치를 갖는 전자화폐를 사용하여 배팅을 수행하는 것도 가능하도록 하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

상기한 바와 같이 이루어진 본 발명에 따르면, 인터넷 업체의 웹 사이트상에서 제공되는 마일리지 포인트를 사용하여 소정 게임종목에 대한 배팅을 수행하고, 게임의 수행 결과로 얻어지는 배당률에 따라 사이버 머니의 배당이 이루어질 수 있도록 함에 따라, 사용자의 입장에서는 효용가치 및 액수가 낮은 마일리지에 대한 처분 및 추가적인 보유가 손쉽게 이루어질 수 있게 되면서 마일리지의 효용가치가 증대될 수 있을 뿐만 아니라, 인터넷 업체의 입장에서는 경주방식 및 다트방식의 게임을 통해서 마일리지 제공 업체에 대한 관심 및 홍보가 효율적으로 이루어질 수 있게 되면서 기업 이미지의 쇄신은 물론, 고객 유치를 위한 마일리지 마케팅 효과가 극대화될 수 있게 된다.

또한, 마일리지를 제공하는 업체의 경우에는 업체간의 마일리지 교환협정 및 업무제휴를 체결함에 따라, 업무효율의 증대과 더불어 사업방식에서 시너지 효과를 기대할 수 있게 된다.

더구나, 경주방식 및 다트방식의 게임을 여론조사의 방법론으로서 적용함에 따라, 조사참여자의 흥미를 유발시킬 수 있으면서 보다 객관적이고 정교한 조사가 가능하게 됨에 따라, 조사주체가 소망하는 자료를 신속하고 정확하게 획득할 수 있다는 효과를 갖게 된다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

웹 서비스의 회원 가입 및 접속 이용 여부에 따라 마일리지 포인트가 수여되는 마일리지를 이용한 온라인접속 시스템에 있어서,

다수의 게임종목중에 순위 예상의 종목을 선정하는 단계와,

상기 선정된 게임종목을 마일리지 포인트에 의해 소정 액수만큼 배팅하는 단계 및,

상기 배팅이 이루어진 게임종목의 게임 수행 결과로 결정된 순위에 따라 마일리지 포인트의 배당이 수행되는 단계로 이루어지는 것을 특징으로 하는 마일리지를 이용한 온라인게임 방법.

청구항 2.

제 1 항에 있어서, 상기 단계에서 상기 게임종목은 복수의 비교 대상을 갖는 경주종목으로서 적용되어, 일정 시점 이후에 객관적인 결과 및 평가순위가 이루어짐과 더불어, 그 결과를 일반적으로 예측 및 조작하기 어려운 조사표본으로 이루어지고, 상기 경주종목에 대한 배팅은 복수의 비교 대상에 대해 복수의 경쟁자를 갖는 경주게임 방식으로 진행되도록 이루어진 것을 특징으로 하는 마일리지를 이용한 온라인게임 방법.

청구항 3.

제 1 항에 있어서, 상기 단계에서 게임종목은 비교 대상을 갖지 않는 다트종목으로서 적용되어, 단일의 종목에 대해 하나의 결과만이 도출되는 조사표본으로 이루어지고, 상기 다트종목의 배팅은 서로 경쟁할 대상을 갖지 않고 하나의 조사표본에 대해 하나의 결과만을 도출하기 위한 다트게임 방식으로 진행되도록 이루어진 것을 특징으로 하는 마일리지를 이용한 온라인게임 방법.

청구항 4.

제 1 항에 있어서, 사용자가 게임종목을 추천하여 정식 종목으로 채택될 수 있도록 하는 단계를 더 포함하여 이루어진 것을 특징으로 하는 마일리지를 이용한 온라인게임 방법.

청구항 5.

제 1 항에 있어서, 상기 단계에서 마일리지 포인트는 해당 게임운영 서비스 업체의 마일리지 포인트 및 마일리지 교환 협정 및 업무제휴를 체결한 제휴업체의 마일리지 포인트인 것을 특징으로 하는 마일리지를 이용한 온라인게임 방법.

청구항 6.

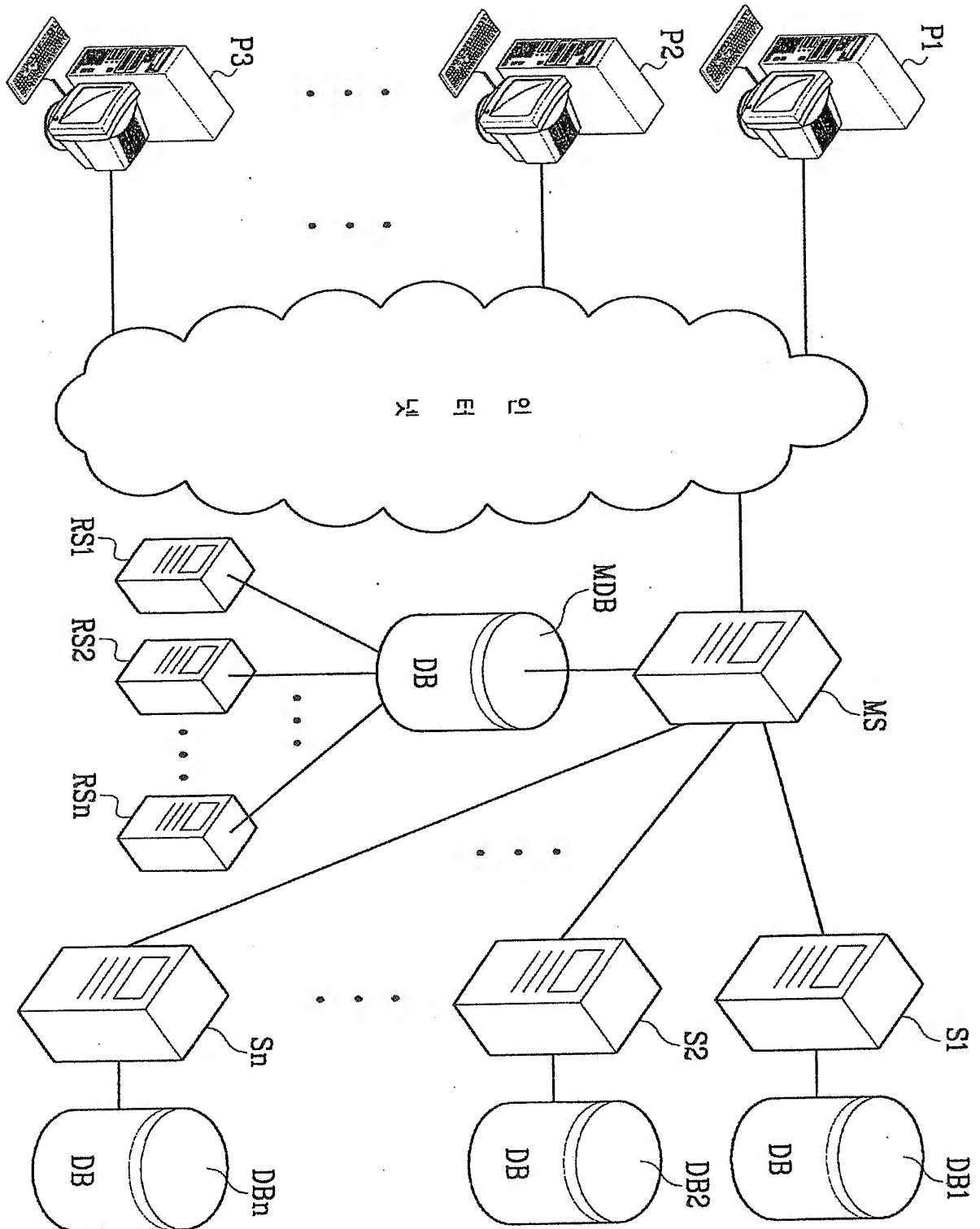
제 1 항에 있어서, 상기 단계에서는 각 게임종목의 선행 조사자료가 게임의 실행과 더불어 함께 공시되도록 이루어진 것을 특징으로 하는 마일리지를 이용한 온라인게임 방법.

청구항 7.

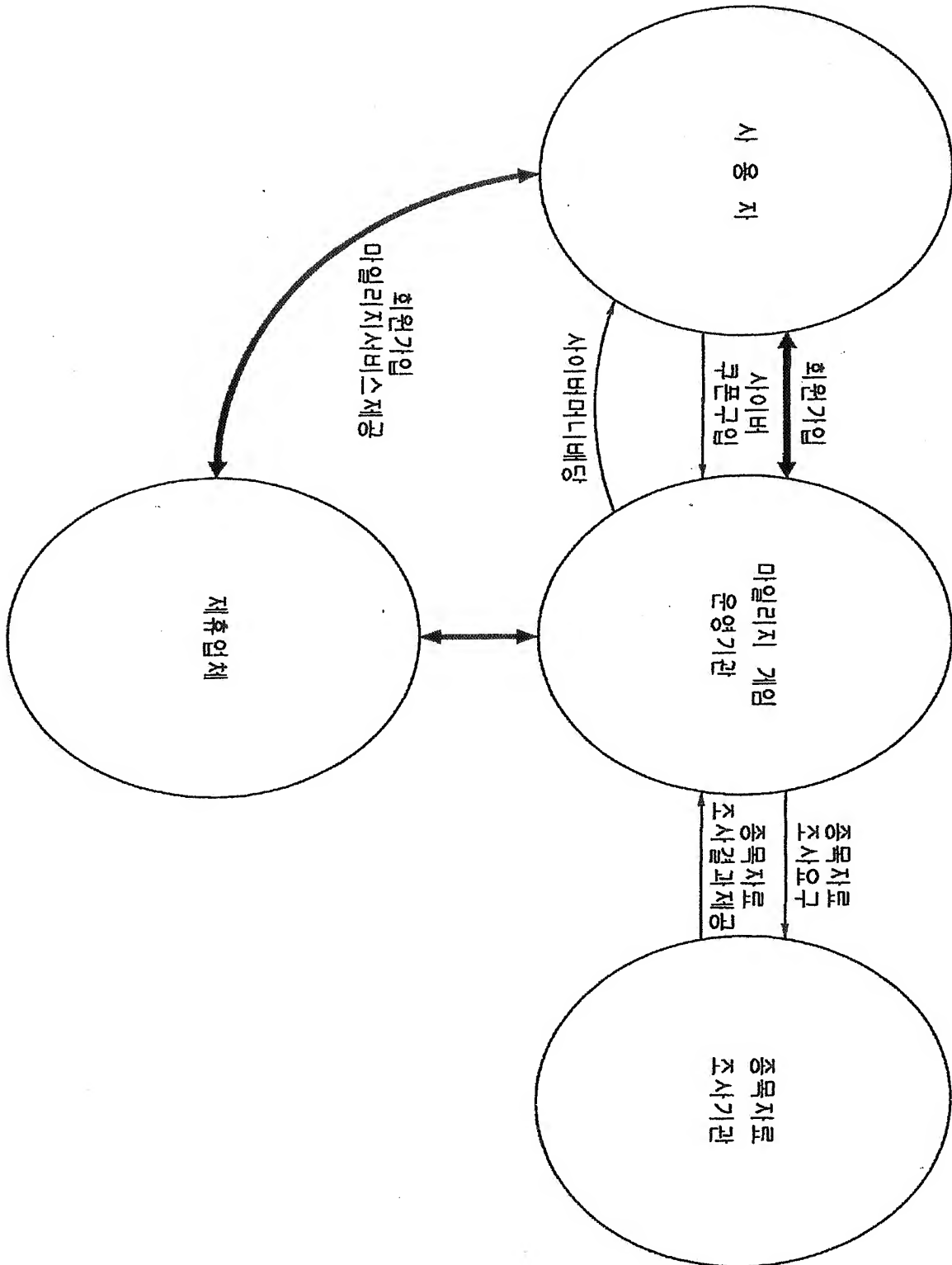
제 1 항에 있어서, 상기 단계에서 게임종목의 배팅은 단식과 연식 및 복식 방식으로 진행되도록 이루어진 것을 특징으로 하는 마일리지를 이용한 온라인게임 방법.

도면

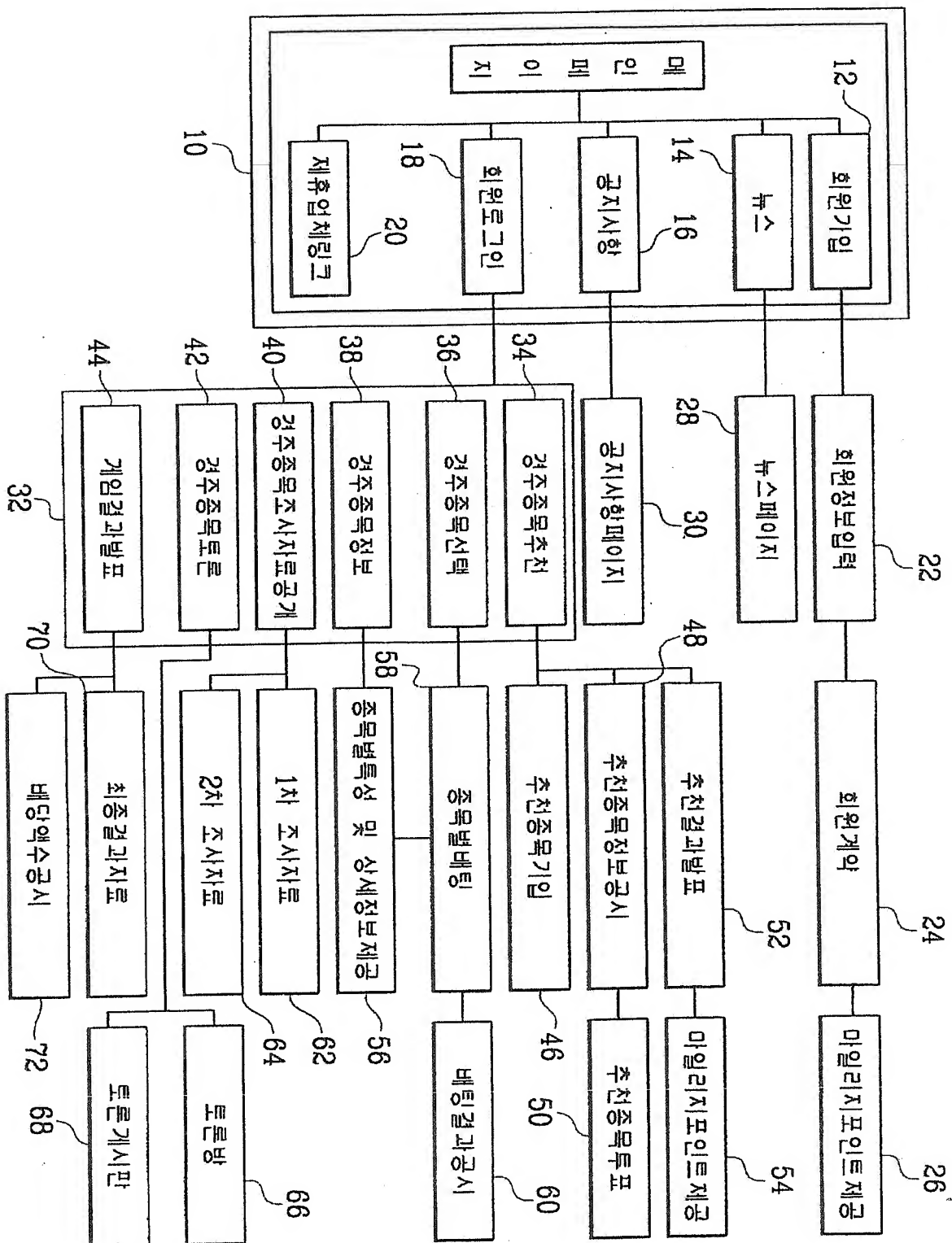
도면 1



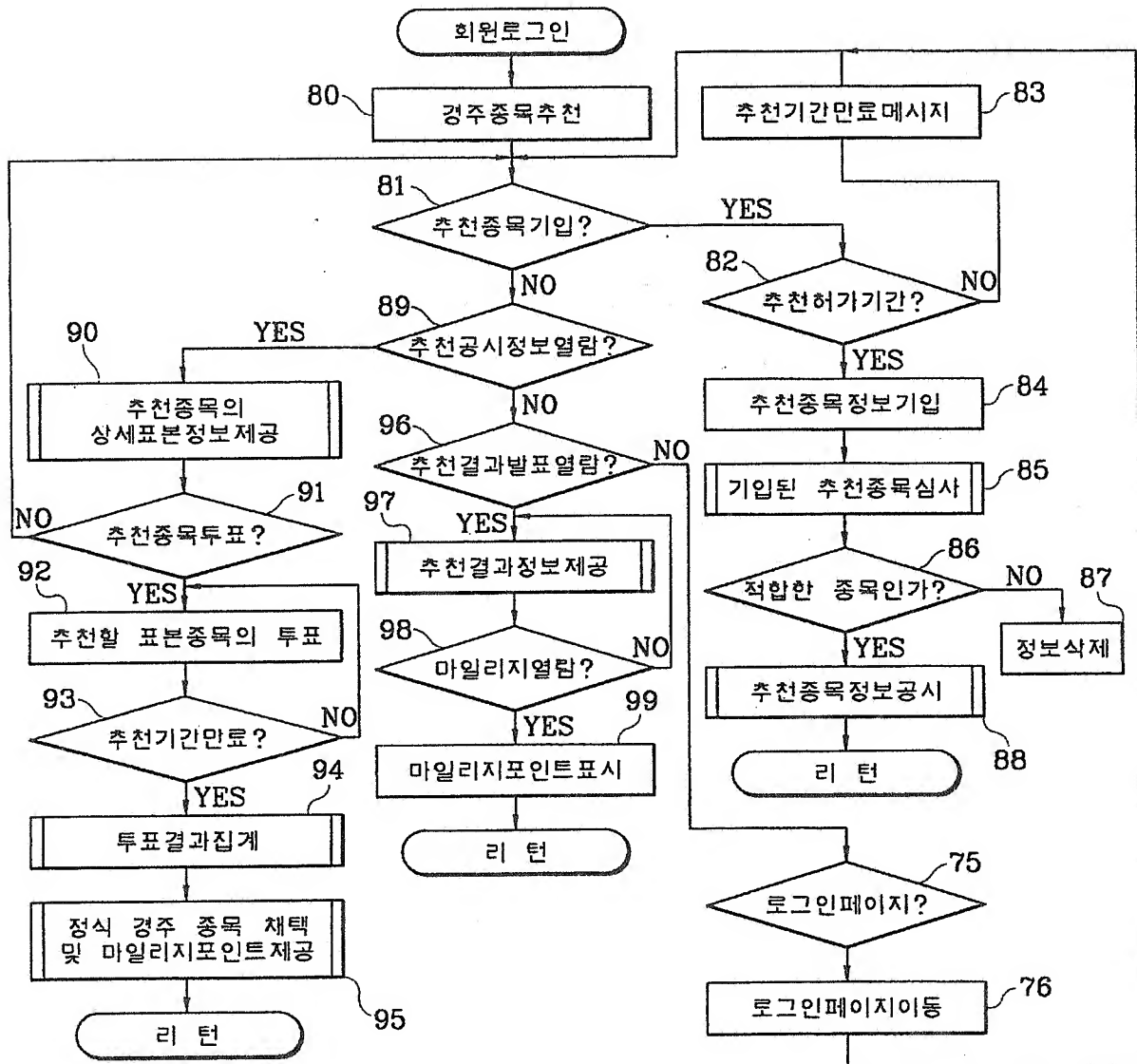
도면 2



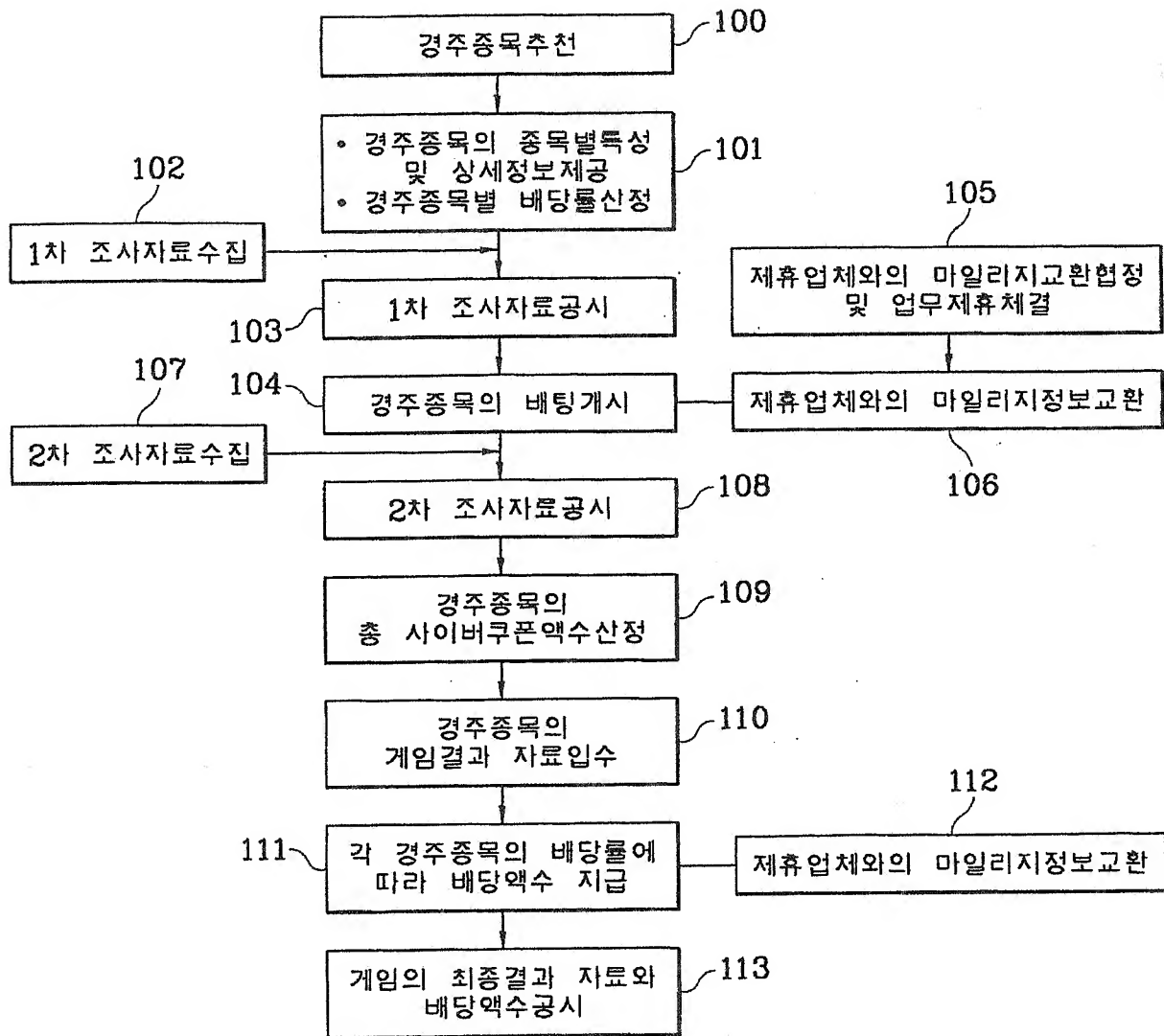
도면 3



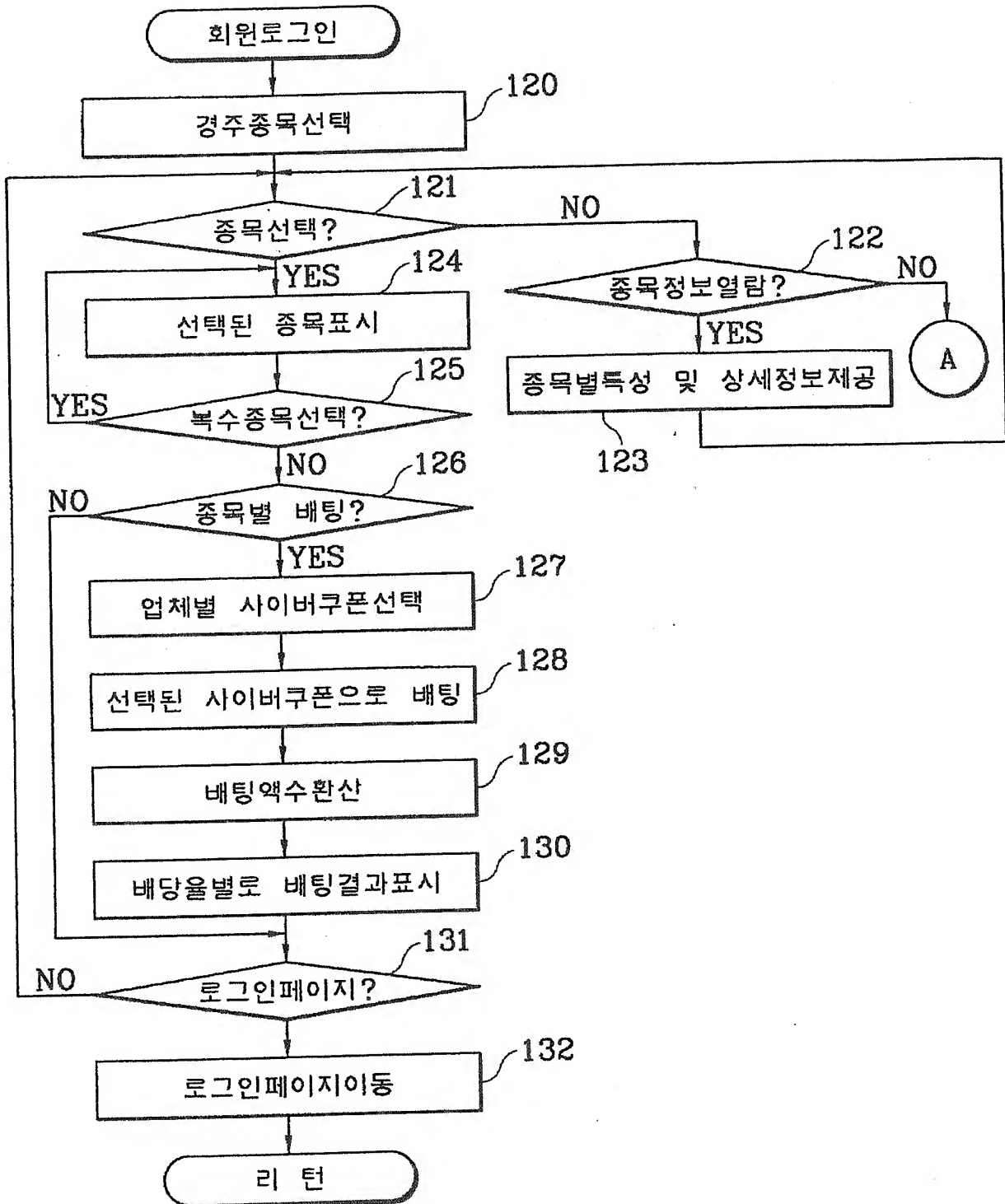
도면 4



도면 5a



도면 5b



도면 6

